1/2000

GameStar

8 90 DM

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

3 Vollversionen!

+ 6fach-Tastatur-Schablone

AoE 2 • C&C 3 • Ultima 9 • Indy 5 • Earth 2150 • System Shock 2



MEGATEST-DUELL

Lara Croft schlägt Indy

Tomb Raider 4 knapp besser als Indiana Jones 5
Laras Schöpfer: »Das ist nicht mehr meine Lara!«
Plus: Top-Demo zu Tomb Raider 4, Video zu Indy 5

3D-Karten-TÜV

Großer Vergleich: So gut sind die neuen 3D-Chips
Ältere Karten, die's noch bringen · Overclocking

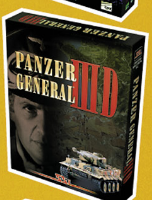
Shopping-Tips

Spiele- und Hardware-Empfehlungen für Weihnachten

3 Vollversionen auf CD!



INCOMING
Grafisch grandioses 3D-Actionspiel!



PANZER GENERAL 3D
Gewinnen Sie den 2. Weltkrieg!



CAPITALISM
Vom Tellerwäscher zum Milliardär!



Top-Tests: Half-Life Opp. Force ★ NBA 2000 ★ Star Trek: Aufstand ★ Wheel of Time ★ Theme Park 2
Tips-Special: Age of Empires 2 ★ Earth 2150 ★ C&C 3 ★ GTA 2 ★ Siedler 3 – Amazonen ★ Fifa 2000 ★ Pharao

2 CDs Inside

GameStar 2000

Mit gleich drei **Vollversionen**, einer 6fach-Tastaturschablone, zwei prallen CDs und einem rekordverdächtig dicken Heft wollen wir das unsere beitragen, damit Ihnen vor und nach Weihnachten nicht langweilig wird. Neben der großen Titelstory **Lara Croft gegen Indiana Jones** bringen wir wichtige Previews (etwa zu **Baldur's Gate 2** und **Duke Nukem Forever**) und viele Top-Tests wie die zu **Half-Life: Opposing Force** oder **NBA Live 2000**.

Einsteigern und Fortgeschrittenen geben wir konkrete **Shopping-Tips** zur Auswahl ihrer Spiele- und Hardware-Geschenke (Tip: Seiten kopieren, Kreuzchen machen und der zuständigen Weihnachtsfrau frühzeitig unterschieben). Im **3D-Karten**-TÜV durchleuchten wir nicht nur die neuesten Modelle, sondern sagen Ihnen zudem, welche älteren Chips auch für aktuelle Spiele noch absolut ausreichen.

Anläßlich des neuen Millenniums gibt es für alle Nicht-Abonennten ein einmaliges Angebot: Wer die dem Heft beiliegende Mini-Abokarte einschickt, erhält die drei nächsten GameStar-Ausgaben zum halben Preis zugesandt und nimmt außerdem an einem Gewinnspiel teil.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe,

Ihr GameStar-Team



Gerade entsteht unter der Leitung von Martin Deppe das erste **GameStar-Sonderheft**: passend zur Weihnachtspause gibt's ab **22. Dezember '99** für 14,80 Mark eine dreifache Ladung Tips&Tricks: Schritt-für-Schritt-Lösungen, mehr als 2.000 Kurztips plus eine randvolle CD. Vorbestellungen sind möglich unter: www.gamestar.de/shop

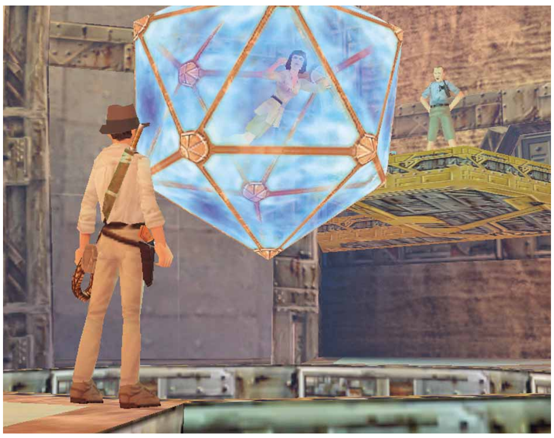


1/2000

Titelstory
Tomb Raider 4 vs. Indiana Jones 5



72 **Wenn Lara Croft gegen Indiana Jones antritt, dann entbrennt ein Kampf der Geschlechter und Generationen. Wer kämpft sich besser durch Fallen und Gegnerscharen? Wer hat die kniffligeren Rätsel, die besseren Bewegungen, die dichtere Atmosphäre? Was siegt – Hüftschwung oder Lederpeitsche?**



Aktuell

Gerüchte, Szene

Spiele-News

Technik-News

Online-News

Kolumnen

Previews

Special

Reports

Tests

Tests

Action

Strategie

Sport

Simulationen

Adventures

Kurztests

Tests

Budget

Tips & Tricks

Lösungen & Taktiken

Cheats & Kurztips

Hardware

Schwerpunkt: 3D-Karten

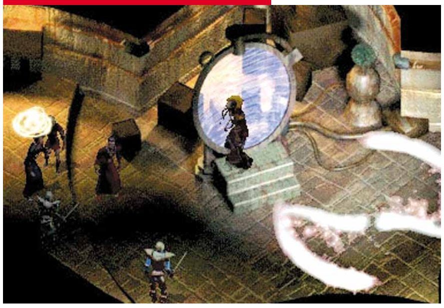
Report

Einzeltests

Technik

Rubriken

Baldur's Gate 2



26 Das fulminante Rollenspiel Baldur's Gate geht in die zweite Runde. Wir haben eine Alpha-Version gespielt.

Half-Life: Opposing Force



98 Rückkehr nach Black Mesa: Das Half-Life-Addon Opposing Force bietet 3D-Action bis zum Herzstillstand.

Wheel of Time



104 Magische 3D-Duelle in phantastischer Fantasy-Kulisse und prächtige Burgen bietet Wheel of Time.

6fach-Tastaturschablone



Extraservice im Heft: Die praktische Multi-Tastaturschablone zu Age of Empires 2, C&C 3, Ultima 9, Earth 2150, Indiana Jones 5 und System Shock 2.

Gerüchte, Szene

Sind Spiele sexy?

Vor einiger Zeit Wet, dann Biing 2 und jetzt Days of Oblivion 2. Alle drei Titel leiden an der gleichen Krankheit: sinnlose Erotik. Ein schwaches Spiel soll durch großzügig verstreute Deko-Brüste marktfähig gemacht werden. Was mich an der Sache verblüfft, ist die freche Unverfrorenheit, mit der da auf die Kritiklosigkeit des Käufers gesetzt wird. Wenn Sex draufsteht, wird sich auch der letzte Schmonz verkaufen, scheint das Kalkül in den Marketingabteilungen zu sein.



Dabei wäre gegen dosiert eingesetze Erotik in Spielen nichts zu sagen, schließlich hat das sogar in jugendfreien Filmen seinen Platz. Zart angedeutete Liebesszenen gab es schon hin und wieder zu sehen, beispielsweise in The Nomad Soul, Phantasmagoria oder Privateer 2. Niemand regt sich darüber auf, wenn's zum Spiel paßt. Aber bitte, liebe (deutsche) Hersteller: Laßt doch diese alberne Holzhammer-Comic-Erotik. So doof sind die Spielekäufer nicht.

Gunnar Lott
Redakteur

Infogrames kauft GT

Der französische Spielekonzern Infogrames (Outcast) hat sich den US-Publisher GT Interactive (Total Annihilation) einverleibt. GT hatte in letzter Zeit tiefrote Zahlen geschrieben, an denen auch der Top-Seller Driver nichts mehr ändern konnte. Die schlechte Gewinnlage spiegelte sich auch im traurigen Abschneiden der GT-Aktie, wie Sie im »Spielgeld«-Report auf Seite 70 nachlesen können. Die GT-Mitarbeiter in Hamburg fürchten nun um ihren Job, da es sein könnte, daß Infogrames Vertrieb und Marketing der GT-Titel in eigene Hände nimmt.



Gehören nun zur gleichen Familie: Abe (Oddworld) und Cutter (Outcast).



Wird zur Spielfigur: Matrix-Heldin Trinity.

Was ist die Matrix?

Bis jetzt ist Die Matrix »nur« ein brillanter Sciencefiction-Film, irgendwann wird sie aber auch ein Computerspiel. Die Produzenten des Streifens suchen derzeit nach einer Software-Firma, die ihnen ein Spiel zum Film schreibt. Im Gespräch sind Shiny (MDK) und Konami (Metal Gear Solid). David Perry von Shiny: »Nicht aus allen Filmen lassen sich gute Spiele machen, aber aus dem sicher.« Vermutlich dürfte Matrix 2002 zuerst auf der Playstation 2 erscheinen. Da ungefähr gleichzeitig Die Matrix 2 (wird gerade mit der Darstellerin aus Teil 1 in Australien gedreht) anlaufen soll, wird das Spiel wohl auch Inhalte aus diesem Film zum Thema haben.

News-Ticker ★★★

★★★ **Diablo 2:** Blizzards Rollenspiel verschiebt sich auf Februar 2000. ★★★ **James Bond:** EA hat von der Filmfirma MGM die offizielle Lizenz für James-Bond-Spiele erworben. ★★★ **Slave Zero:** Das Actionspiel von Accolade ist mittlerweile fertig, wird aber erst Anfang Februar in Deutschland auf den Markt kommen. ★★★ **Postraub:** SCI plant ein Spiel zum legendären englischen Postraub von 1963. Räuber Biggs ist als Berater dabei. ★★★ **Verbrechen:** Hothouse will bis Ende 2000 einen Nachfolger zu Gangsters auf den Markt bringen. ★★★ **Interplay:** Der US-Publisher kommt nicht aus der Verlustzone. Im 3. Quartal '99 betrug der Verlust über 30 Millionen Mark. ★★★ **Dave Perry:** Der Shiny-Boß mag PCs nicht mehr. In einem Interview sagte er: »Alle unsere zukünftigen Projekte werden für Konsolen sein.« ★★★ **Deep Space 9:** Gizmo Games (Dark Reign) entwickelt derzeit Dominion Wars, ein Weltraum-Strategiespiel in Echtzeit, das im Alpha-Quadranten des Star-Trek-Universums spielen soll. Erscheinungsdatum: Herbst 2000 ★★★ **Drakan:** Surreal arbeitet gerade an einem kostenlosen Level-Editor für das pfiffige 3D-Action-Adventure.

Börsenfieber

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (in US-Dollar bzw. Euro). Wir drucken die Schlußkurse vom 19.11.99, dazu die Veränderung seit dem 23.10.99.
(alle Angaben ohne Gewähr)

Firma	Währung	Kurs	Veränderung
Acclaim	US $	7,500	+6,67%
Activision	US $	14,000	-9,31%
Eidos	US $	77,375	+10,54%
Electronic Arts	US $	92,000	+33,58%
GT Interactive	US $	2,031	+1,53%
Hasbro	US $	22,938	+23,99%
Infogrames	Euro	119,000	+41,67%
Interplay	US $	1,781	-23,00%
Microsoft	US $	86,000	-7,22%
Take 2	US $	12,938	+30,19%
THQ	US $	50,438	+15,62%
Ubi Soft	Euro	160,000	+15,10%

Outcast 2 ohne Voxel?

Beim Chat anläßlich der Berliner Jugendmesse You haben die Outcast-Programmierer einiges über **Outcast 2** verraten: Das Spiel wird für die Playstation 2 entwickelt, die PC-Version soll später folgen. Die neue Grafik basiert auf Polygonen, als Schauplatz dient erneut Adelpha. Outcast 2 soll erst Mitte 2001 erscheinen.

Deutsche Heroes 3-Meisterschaft in Berlin

Lars Hoops (28) aus Hamburg ist der beste Fantasy-General Deutschlands: Er gewann nach harten Vorausscheidungen auch das Finale der **Heroes of Might & Magic 3**-Meisterschaft am 13.11.99 in Berlin. Veranstaltet wurde die Turnierserie von Ubisoft, unterstützt von GameStar. Wir fragten den strahlenden Sieger nach dem Geheimnis seines Erfolges. Die Antwort: »Akribische Vorbereitung. Ich habe fast täglich bei uns im Wohnheim gespielt.« GameStar gratuliert dem fleißigen Studenten!



In stilechter Keller-Atmosphäre wurde der beste deutsche Heroes of Might&Magic 3-Spieler ermittelt.

Blair Witch Project

Der US-Publisher Gathering of Developers hat angekündigt, zum Kultfilm **Blair Witch Project** (ist am 25.11. in Deutschland angelaufen) ein Spiel herauszubringen. Der Titel wird die **Nocturne**-Engine verwenden und soll noch bis Ende 2000 erscheinen.

Siedler 3 pädagogisch wertvoll

Die Siedler 3 wurde auf der Interactiv 99 mit dem »Pädi« in Silber ausgezeichnet. Mit dem Preis soll »pädagogische Einsatztauglichkeit multimedialer Angebote« belohnt werden. Ob's was bringt?



Pädagogisch wertvoll: Die Siedler 3 von Blue Byte gewannen einen Preis.

GameStar in Berlin

Vom 12. bis 14.11.'99 fand auf dem Messegelände in Berlin die YOU, Europas größte Lifestyle- und Jugendmesse statt. Während der drei Veranstaltungstage besuchten über 70.000 Jugendliche die Messe. GameStar war mit einem eigenen Stand dabei und verlieh bei einem Multiplayer-Wettbewerb den begehrten Titel »King of Games«. GUN



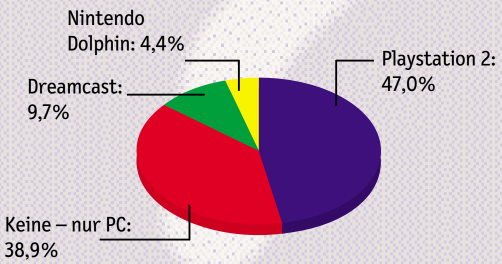
YOU in Berlin: Der GameStar-Stand war stets umlagert.

Frage des Monats

In Ausgabe 12/99 fragten wir:

»Wenn Sie sich, zuätzlich zum PC, demnächst eine der neuen Konsolen zulegen würden, welche wäre das?«

Ergebnis: Die Daten der Playstation 2 überzeugen fast die Hälfte der hartgesottenen PC-Nutzer .



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (12/99)

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis Januar '99

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die Veranstaltungen haben meist eine begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Gamers-Gathering	Duisburg	1.600	www.gamers-gathering.de	10.12. bis 12.12.99
Xolon	Münster	220	www.xolon.de/	11.12. bis 12.12.99
NetGame	Bern/Schweiz	100	www.rayden.ch/	18.12. bis 19.12.99
Zocker's Paradise	Schwandorf	200	www.die-chiefs.com/lan/	27.12. bis 29.12.99
Insomnia 4	Seevetal/Hamburg	400	www.planet-insomnia.de/	7.1. bis 9.1.2000
Lan-Party	Uelzen	500	www.tower-systems.de/	15.1. bis 16.1.2000
Net Planet	Wels/Österreich	200	net_planet@hotmail.com	21.1 bis 23.1.2000
Matrixx	Bielefeld	250	www.matrixx-bielefeld.de/xxconnected/	28.1 bis 30.1.2000
Gambler's Night 1	Perleberg	200	www.prignitz.de/gn2000/	28.1 bis 30.1.2000
Lan-Attack 2000	Stuttgart	200	www.lan-attack.de/	29.1. bis 30.1.2000

Spiele News

Lara $5\frac{1}{2}$

Weltexklusiv können wir jetzt schon die ersten knallharten Fakten zu Tomb Raider $5\frac{1}{2}$ enthüllen. Der Serientradition innovativen Spieldesigns folgend, wird Lara diesmal durch Ruinen turnen, Schalter drücken und sogar Skorpione beschießen. Die Gegenstände im Inventar lassen sich jetzt vertikal statt horizontal durchscrollen – genial!



In einer originellen, gänzlich unerwarteten Rückblende steuern Sie Klein-Lara im zarten Alter von 8 Jahren. Während der Turnstunde stürzt ihre Grundschule ein. Lara kann sich noch in Sicherheit bringen, muß aber den totgeglaubten Hausmeister Dumpfbert von Kraut in den Ruinen zurücklassen. Doch der überlebt diesen Unfall und will sich im Finale von Tomb Raider $5\frac{1}{2}$ wegen unterlassener Hilfeleistung (und ausstehendem Milchgeld) furchtbar rächen.

Dieses sensationelle Produkt wird von professionellen Marketingmaßnahmen flankiert. Bedingungslos kooperierende Presseorgane werden mit Bildern frisch rekrutierter Lara-Models zugeschüttet und durch Aussicht auf Sammelposter gefügig gemacht. Zu unberechenbarer Kritik fähige Medien werden mit Testmuster-Boykott bestraft und von der Weihnachtskarten-Liste gestrichen.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Motocross Madness 2: Schönere Grafik.



WarCraft 3: Ihr orkischer Heldentrupp bekommt unterwegs spannende Aufträge.

WarCraft 3

Es ist momentan das interessanteste Echtzeit-Strategiespiel in der Entwicklung: WarCraft 3. Jetzt hat Blizzard mehr Details darüber preisgegeben, wie die schicke 3D-Fantasy-Welt funktionieren soll. So werden Sie, sobald Sie mit Ihrer Heldentruppe die eigene Stadt verlassen haben und auf freiem Feld sind, von umherwandernden Monstern oder Händlern angesprochen. Die sollen Ihnen Aufträge erteilen und Sie beispielsweise in Ruinen mit Schätzen oder eingesperrten Kriegern schicken. Derzeit arbeitet ein 25köpfiges Team an dem Projekt, und das soll laut Blizzard auch nach der Fertigstellung von Diablo 2 im Frühjahr 2000 so bleiben. Fragt sich, wie dessen Designer sich dann die Zeit vertreiben – es darf spekuliert werden. WarCraft 3 selbst soll Ende 2000 erscheinen.

Info: Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Motocross Madness 2

Während der erste Teil zusätzlich zur verpackten Version auch als Bundle mit einem neuen MS-Joypad zur Kundschaft gelangte, muß Motocross Madness 2 auf eigenen Rädern stehen. Es wird vor allem grafisch aufgemöbelt: So bestehen die Biker nicht mehr aus gut 300, sondern aus rund 1.200 Polygonen. Auch die Landschaftsdarstellung soll mit dem Vorgänger nur wenig gemein haben, beispielsweise brettern Sie auch mal durch eine Siedlung. Abgesehen von mehr möglichen Stunts (46 statt 16) wird es auch »echte« Motorräder mit Lizenzen von Honda oder Yahama geben. Nach derzeitigem Stand können Sie ab Mitte 2000 durchstarten.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Planet of the Apes

Wenn es nach Fox Interactive geht, liegt bald neben jedem PC ein Bündel Bananen. Die Firma werkelt an der Umsetzung der Kultfilm-Serie Planet of the Apes. In dem Action-Adventure stranden Sie auf besagtem Gestirn und müssen in einer Gesellschaft überleben, in der die Primaten regieren und Menschen am Ende der Nahrungskette stehen. Ob's was wird? Immerhin kann die Filmfirma diesmal nicht, wie bei Aliens versus Predator, auf ein bewährtes Spielkonzept zurückgreifen, sondern produziert ihn bis Ende 2000 von Grund auf neu.

→ www.foxinteractive.com



Planet of the Apes: Abenteuer mit Primaten.

Sacrifice

Bislang ist die Spieleschmiede Shiny für abgedrehte Actiontitel wie **MDK** bekannt,



Sacrifice: Das Flattermonster stammt aus dem Spiel, wurde aber laut Shiny per Grafikprogramm kräftig nachbearbeitet.

jetzt wollen Dave Perry und sein Team auch Strategiefans beglücken. **Sacrifice** spielt in einer fremden Welt voller verfeindeter Gruppen Fledermaus-ähnlicher Monster. Dabei steuern Sie immer nur eine Einheit, können aber schnell zwischen den Biestern wechseln. **Sacrifice** nutzt eine verbesserte **Messiah**-Engine, die nicht nur den Detailgrad der Figuren, sondern den der gesamten Landschaft stufenlos Ihrem PC anpassen können soll.
Info: Interplay, ☏ (040) 89 70 33 33

Crimson Skies

Eine actionlastige Flugsimulation mit Handlung – das gab es schon lange nicht mehr. **Crimson Skies** soll genau das werden. In einer in den 30er Jahren angesiedelten Parallelwelt bekämpfen Sie Gauner, die verbotenen Alkohol in die USA schmuggeln wollen. Dabei legen Sie sich nicht nur mit anderen Flugzeugen, sondern beispielsweise auch mit gewaltigen Piraten-Zeppelinen an. Optisch macht das Programm bereits jetzt einen tollen Eindruck. Bei einer Präsentation hatte es uns vor allem die detaillierte Landschaftsgrafik angetan.
Info: Microsoft, ☏ (01805) 67 22 55

Deep Space Nine

Zu einem Schmuckstück unter den Star Trek-Spielen könnte sich das Action-Adventure **Deep Space Nine: The Fallen** entwickeln. Inzwischen haben sich ein paar



Deep Space Nine: Captain Sisko verteidigt seine Raumstation gegen Cardassianer.

ehemalige **Unreal**-Leveldesigner dem Projekt angeschlossen und basteln fleißig an trekkigen Gegenden wie der Raumstation, einem Gefängnis der Jem'Hadar oder einem bajoranischen Kloster.
Info: GT Interactive, ☏ (01805) 25 43 91

Pro Pinball: Fantastic Journey

Wenn Jules Verne diesen Flipper sehen könnte, er würde **Fantastic Journey** lieben. Der vierte Teil aus der **Pro Pinball**-Reihe ist thematisch an die abenteuerlichen Reisen aus Vernes Büchern angelehnt. Durch geschicktes Spiel sollen Sie vier dampfgetriebene Gefährte – vom U-Boot bis zum Bohrer – zusammenbauen und damit wertvolle Kristalle finden. Ein Probespiel mit unserer Preview-Version ergab: Mit dem schicken Renderspielfeld und der bewährt guten Physik kann **Fantastic Journey** sich wohl wieder einen Spitzenplatz unter den Flippern erkämpfen.
→ www.empire.co.uk



Fantastic Journey: Mit dem Flipper auf Entdeckungsreise durch Jules Vernes Welt.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[5]	Age of Empires 2
2	[1]	Command&Conquer 3
3	[2]	Half-Life (deutsch)
4	NEU	Grand Theft Auto 2
5	[3]	StarCraft
6	[8]	Diablo
7	[4]	Unreal
8	[19]	NHL 2000
9	[18]	Driver
10	[16]	System Shock 2
11	[10]	Need for Speed 4
12	[7]	Die Siedler 3
13	[12]	Anno 1602
14	[17]	Homeworld
15	[9]	Baldur's Gate
16	[14]	Fifa 99
17	[6]	Age of Empires 1
18	NEU	Drakan
19	[20]	Outcast
20	[13]	Jagged Alliance 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



Crimson Sky: Fliegerische Action über dem Drysler-Building im New York der 30er Jahre.

Spiele News

Good & Evil

Humor und Rollenspiele – das paßt selten zusammen. Ron Gilbert, Schöpfer von Klassikern wie **Monkey Island 2**, möchte das mit **Good & Evil** ändern. In dem Programm steuern Sie einen wackeren Helden, der eine Fantasy-Kleinstadt vor dem Bösen schlechthin retten soll. Gespielt wird wahrscheinlich in der **Tomb Raider**-Perspektive, das Kampfsystem wird stark actionlastig sein. Für Witz sollen vor allem die Dialoge und ungewöhnliche Figuren sorgen – näheres möchte der Meister aber noch nicht verraten. Spielerisch ist **Good & Evil** durchaus ernst gemeint, vom ausgefeilten Statistiksystem bis zur Waffenkammer sollen alle Genre-typischen Bestandteile enthalten sein. Das Projekt steckt schon längere Zeit in der Pipeline, jetzt will Gilbert endlich richtig mit der Entwicklungsarbeit loslegen. Bis zur Veröffentlichung (derzeitiger Plan: Ende 2000) könnte sich das Grundkonzept allerdings noch einige Male ändern.



Good & Evil: Retten Sie diese schnuckelige Kleinstadt vor dem Bösen!

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91

Republic



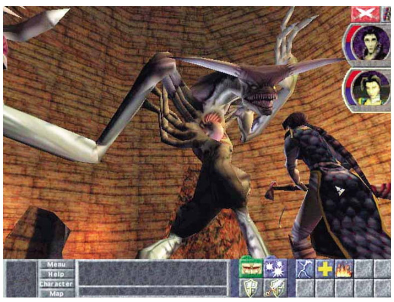
Republic: Putschen in einer detaillierten Großstadt.

Verschwörungen, Attentate und politische Propaganda: im Strategiespiel **Republic – The Revolution** (geplant für Ende 2000) wird das Ihr Tagesgeschäft sein. Als Anführer einer Untergrund-Partei sollen Sie in der (erfundenen) russischen Republik Nivistrana die Regierung ablösen, und zwar im Konkurrenzkampf mit bis zu 15 anderen Revoluzzer-Grüppchen. Die Entwickler des Projekts nennen sich Elixier und sind größtenteils ehemalige Bullfrog-Leute, Projektleiter Demis Hassabis hat zusammen mit Peter Molyneux dessen Studio Lionhead gegründet. Technisch versprechen die Entwickler vieles, was einer 3D-Revolution gleichkommen würde – wenn es denn klappt: So sollen bis zu einer Million Bürger ihrem Alltag nachgehen, und die Stadt soll mit einer bislang nicht gekannten Polygonanzahl aufwarten. Angeblich sind sogar die Schrauben in den Telefonhäuschen echte 3D-Objekte.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Summoner

Dumm gelaufen: Der freundliche Magier Joseph verwüstet versehentlich seine Heimat. Reumütig zieht er in ein anderes Land, doch rasch folgen ihm seine ehemaligen Mitbürger und wollen ihn lynchen. Also macht er sich wieder auf und davon. Im Rollenspiel **Summoner** sollen Sie ihm helfen. Dabei sind Sie mit bis zu vier anderen Gestalten aus Fleisch und Blut unterwegs, und können auch mal einen freundlichen Dämon in Ihre Truppe einladen. Kämpfe sollen in Echtzeit ablaufen, aber wie in **Baldur's Gate** stets anzuhalten sein zum Feinjustieren von Attacken und Zaubern. Bereits jetzt finden wir die 3D-Grafik beeindruckend: Riesige Städte und prächtige



Summoner: Rollenspiel mit Echtzeit-Kämpfen.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Age of Empires 2
2	NEU	Fifa 2000
3	NEU	Grand Theft Auto 2
4	NEU	Kicker Fußball Manager
5	NEU	Earth 2150
6	[4]	Rogue Spear
7	[2]	Command&Conquer 3
8	NEU	Catan — Die erste Insel
9	[8]	Anno 1602
10	NEU	Autobahn Raser 2
11	[1]	Driver
12	NEU	Homeworld
13	[-]	Rollercoaster Tycoon
14	NEU	Nocturne
15	NEU	Rayman 2
16	[3]	Die Siedler 3
17	[5]	NHL 2000
18	[7]	System Shock 2
19	[6]	Panzer General 4
20	NEU	Delta Force 2

Erhebungszeitraum: November '99; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Naturlandschaften wechseln sich ab, Figuren bewegen sich lebensecht. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 2000.
Info: THQ, ✆ (02131) 60 74 65

Urban Chaos

Keine Chance für Verbrecher: Im Actionspiel Urban Chaos vom englischen Entwicklerteam Mucky Foot übernehmen Sie die Rolle der Polizistin D'arci und sorgen in der Stadt Union City für Recht und Ordnung. Statt mit Waffengewalt erledigen Sie Gangster meist mit kräftigen Hieb- und Trittkombinationen. Unsere spielbare Version offenbarte zwar keine revolutionären Neuerungen gegenüber dem preview in GameStar 6/99, aber ein gekonnt umgesetztes und grafisch leckeres Actionspiel. Voraussichtlich ab Frühjahr 2000 dürfen Sie Union City sicher machen.
Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24



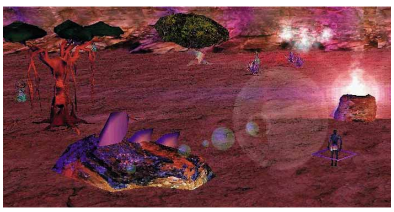
Urban Chaos: Nur selten bekommt auch D'arci derart effektive Explosivgeschosse.

Seeker

Bei Computerspielen kann die Grenze zwischen »abgedreht« und »unspielbar« ziemlich dünn sein. Das Entwicklerteam Logic Factory hat sich auf diesen Grenzbereich spezialisiert – auf welcher Seite Seeker letztlich steht, wird sich zeigen. In dem Rollenspiel steuern Sie einen Erdenbürger, der eines Tages auf einem Alien-Planeten in einem außerirdischen Körper erwacht und sein neues Volk vor Angreifern retten soll. Die Entwickler basteln derzeit eine riesige Welt, die sich über sechs 3D-Planeten erstrecken soll. Der Titel basiert auf einer neuen Grafik-Engine von Logic Factory; später soll damit die Fortsetzung des Strategiespiels Ascendancy entstehen.
→ www.logicfactory.com

Comanche Hokum

Die Jungs von Razorworks kennen sich mit Helikoptern aus: Comanche Hokum ist schon ihr zweites Spiel um die wendigen Fluggeräte. Nach den schweren Angriffsfliegern aus Apache Havoc sind diesmal die Aufklärungshubschrauber dran. Im amerikanischen Comanche und im russischen Hokum sollen Sie über detaillierten Landschaften und in Städten schweben können. PS
→ www.empire.co.uk


Seeker: Als Mensch im Alien-Körper.


Comanche Hokum: Im Hubschrauber kreisen Sie über schicken Städten.

GameStar-Charts DEZEMBER JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	89%
2	Fifa 2000	Sportspiel	EA Sports	88%
3	NBA Live 2000	Sportspiel	EA Sports	88%
4	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	87%
5	Freespace 2	Weltraumspiel	Interplay	87%
6	USAF	Flugsimulation	Jane's	87%
7	Rayman 2	Actionspiel	Ubi Soft	86%
8	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	Microsoft	86%
9	Links LS 2000	Sportspiel	Microsoft	86%
10	Pharao	Havas	Aufbauspiel	84%
11	Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	84%
12	Gorky 17	Rollenspiel	Topware	83%
13	Nascar Racing 3	Rennspiel	Papyrus	83%
14	Indiana Jones 5	Action-Adventure	LucasArts	82%
15	The Nomad Soul	Action-Adventure	Eidos	82%
16	Theme Park World	Aufbauspiel	Bullfrog	81%
17	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	Microsoft	80%
18	Grand Theft Auto	Actionspiel	DMA Design	79%
19	Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Activision	78%
20	Nocturne	Action-Adventure	Take 2	78%

Die 20 besten PC-Spiele im Dezember und Januar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 12/99 und 1/2000.

Comdex News



Unsere diesmaligen Technik-News stehen ganz im Zeichen der Comdex, die vom 15. bis 19.11. in Las Vegas stattfand.

Pixel gegen Polygone

Wenn ich mir den aktuellen Kampf 3Dfx gegen Nvidia so ansehe, schwant mir Böses. »Füllrate ist alles!« predigen die Voodoo-Priester, »ohne T&L ist eine Grafikkarte nichts wert!« entgegnen die TNT-Sprengmeister. Wer nun Recht hat, läßt sich momentan schwer abschätzen. Wenn T&L-Top-Spiele bald in ausreichendem Maße kommen, ist ein Flop der neuen Voodoo-Generation fast vorprogrammiert. Kommen sie nicht, fühlt sich der Geforce-Besitzer leicht verschaukelt: Bei herkömmlichen Programmen sind andere 3D-Karten für deutlich weniger Geld kaum langsamer. Für was auch immer der zahlende Kunde sich entscheidet; letzten Endes muß er das Gefühl haben, nur eine halbe Grafikkarte erstanden zu haben. Das mag bei 200 Mark angehen, doch wir reden sowohl beim Geforce als auch bei den neuen Voodoos von teilweise weit über 500 Mark; viel Holz für einen 3D-Beschleuniger.



Es würde mich nicht wundern, wenn die verunsicherte Kundschaft das macht, was sie bei PC-Komponenten gewohnt ist: Erst mal abwarten, bis das Preisniveau des ganzen Hightech-Zeugs in erschwingliche Regionen gefallen ist. In der aktuellen Lage dürfte das sowohl 3Dfx wie auch Nvidia gar nicht recht sein. Bauen doch beide darauf, daß der Käufer auf das Marketing-Getröte anspricht und bei den Boards sofort und zum Maximalpreis zuschlägt. Später steht schließlich schon wieder die nächste Generation mit neuen Wahnsinns-Features an, die man an den Mann bringen will. Auch wenn sie durchwegs über 1.000 Mark kostet und erst 2007 von Spielen komplett ausgenutzt wird.

Michael Galuschka
ltd. Redakteur

Voodoo 4 und Voodoo 5

Für die Spielergemeinde war die Enthüllung der neuen 3Dfx-Grafikkarten sicher das wichtigste Ereignis der Comdex. Entgegen den Aussagen zur ECTS im September heißen die neuen Karten nun doch schlicht Voodoo 4 und 5. Der Chip selbst wird dagegen wenig einprägsam VSA-100 betitelt. Seine wichtigste Eigenschaft ist die Skalierbarkeit: Bis zu 32 Bausteine auf einer Platine können sich die Renderarbeit teilen, das SLI aus Voodoo-2-Zeiten kehrt damit wieder zurück. SLI bedeutet nichts anderes, als daß die einzelnen Zeilen eines zu zeichnenden Bildes abwechselnd von verschiedenen Chips berechnet werden. Außerdem kann der mit 166 oder 183 MHz getaktete (noch unklar) VSA-100 endlich alle Standard-Funktionen, die vom Voodoo 3 ignoriert wurden: 32-Bit-Rendering, AGP-Texturing und Unterstützung von mehr als 16 MByte RAM. Das Fehlen einer T&L-Einheit kontert 3Dfx mit dem sogenannten T-Buffer. Damit werden Effekte wie Anti-Aliasing, Motion Blur oder Tiefenunschärfe in Echtzeit möglich – ohne daß ein Spiel dafür extra angepaßt sein muß.



Die neue Voodoo 5 6000 mit dem dazugehörigen »Voodoo Volts«-Netzteil.

Ab März 2000 will 3Dfx gleich vier Modelle anbieten: Die Voodoo 4 4500 mit 32 MByte (rund 350 Mark) muß noch ohne T-Buffer auskommen, soll aber rund 70 bis 100 Prozent schneller als eine Voodoo 3 3000 sein. Die Voodoo 5 5000 mit zwei Chips und 32 MByte RAM (ca. 500 Mark) soll vorerst ausschließlich in einer PCI-Version erscheinen. Den AGP-Steckplatz nutzt hingegen die Voodoo 5 5500 mit 64 MByte RAM und ebenfalls zwei Chips für rund 650 Mark. Umgerechnet 1.100 Mark werden für das Topmodell, die Voodoo 5 6000 mit vier VSA-100 und 128 MByte RAM veranschlagt. Damit will 3Dfx als erster die Füllraten-Schallmauer von einem Gigapixel pro Sekunde durchbrechen.

Interessant an den Voodoo 5-Modellen ist die Stromversorgung: Da ein einzelner VSA-100 recht viel Leistung frißt (16 Watt), werden die 2-Chip-Versionen direkt an das Netzteil angeschlossen. Bei der V5 6000 liefert 3Dfx gar ein »Voodoo Volts« genanntes, externes Netzteil mit, das die Karte über einen Anschluß am Slotblech mit dem nötigen Strom versorgt.

→ www.3dfx.com

Diamond Viper 2

Überraschend, da früher als angekündigt, ist in den USA seit Ende November die Diamond Viper 2 erhältlich. Sie vertraut dem brandneuen Savage 2000 von S3, der als zweiter 3D-Chip nach Nvidias Geforce eine T&L-Engine in die Hardware integriert hat. Allerdings wird T&L von den derzeitigen Treibern noch nicht unterstützt. Außerdem liegt der Chiptakt mit 125 MHz niedriger als von S3 angekündigt (»150 bis 166 MHz«), die Füllrate von 500 MTexel/s gehört aber dennoch zur absoluten Spitze. Erste Benchmarks lassen eine Performance erwarten, die zwischen TNT 2 Ultra und Geforce liegen dürfte. Kosten wird die Viper 2, die bei uns im Dezember erhältlich sein soll, rund 400 Mark.

→ www.diamondmm.com

Pad mit eigenem Force-Feedback

Statt auf programmseitig aktiviertes Force-Feedback zu vertrauen, wurden dem **G-09D** von Genius ganz einfach eigene Rüttel- und Vibrationseffekte implantiert. Jeder der zehn Tasten wird mit beigefügter Software ein Force-Effekt zugeordnet. So lassen sich auch ältere Spiele, die keine FFB-Unterstützung anbieten, aufpeppen – allerdings nicht unter DOS. Einmal angelegte Einstellungen können Sie als Profil für jedes Spiel speichern und später wieder abrufen. Ansonsten bietet das **G-09D** ein 8-Wege-Steuerkreuz, einen Mini-Joystick und einen kleinen Drehkranz, der als Lenkrad verwendet wird. Das Genius **Maxfire G-09D** ist ab sofort zum Preis von etwa 70 Mark erhältlich.



Force-Feedback auch ohne Software-Unterstützung: Das Genius G-09D Gamepad.

Celeron-Klon von VIA

Der taiwanesische Chipsatz-Hersteller VIA will nach eigenen Angaben einen Konkurrenten zu Intels **Celeron** entwickeln. Der Prozessor soll noch im ersten Quartal des nächsten Jahres lieferbar sein. Für den auf den Codenamen **Joshua** getauften Chip sind vorerst drei Versionen mit 433, 466 und 500 MHz geplant. Preise konnte VIA noch nicht nennen.

→ www.viatech.com

Konkurrenz für Geforce?

Nachdem ATI erst kürzlich mit seiner doppelt bestückten **Rage Fury Maxx** für Furore sorgte, machen bereits die ersten Gerüchte über den Nachfolger die Runde. Wie beim Online-Dienst Sharky Extreme nachzulesen, arbeitet ATI an einem Grafikprozessor mit integrierter Geometrieeinheit (Transform & Lighting), der zwischen 45 und 60 Millionen Polygone pro Sekunde berechnen soll. Bei ATI schon fast üblich: HDTV und DVD werden durch Hardware-Motion-Compensation unterstützt. Der neue Chip wird für die zweite Hälfte des nächsten Jahres erwartet.

→ www.sharkyextreme.com/hardware/

Luxus-Board

Der taiwanesische Mainboard-Hersteller Microstar (MSI) sagt Abit den Kampf um die luxuriöseste Hauptplatine mit Intels BX-Chipsatz an. Die Ausstattungsliste des **BXMaster** umfaßt mit sechs PCI-Steckplätzen, vier RAM-Slots, vier IDE-Anschlüssen, jumperloser Konfiguration per Bios und einer umfangreichen Monitoring-Software alles, was derzeit in der Branche angesagt ist. Der Preis wird bei rund 300 Mark liegen.



Das BXMaster von MSI: üppig ausgestattet.

→ www.msi.com.tw

Guillemot kauft Hercules

Die französische Firma Guillemot hat den Grafikkarten-Hersteller Hercules gekauft. Ziel der Übernahme ist es laut Guillemot, dem traditionsreichen Namen wieder neues Leben einzuhauchen. Als erstes Produkt unter dem neuen Label wird die DDR-RAM-Variante der 3D Prophet erscheinen. Die Hercules **3D Prophet DDR-DVI** soll noch vor Weihnachten zu einem Preis von etwa 700 Mark verfügbar sein.

→ www.guillemot.com/germany/

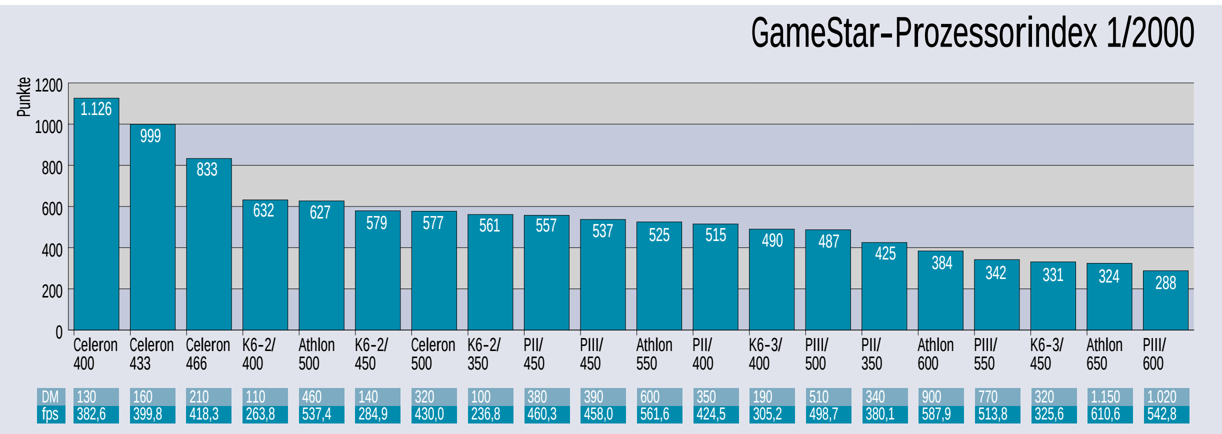
Preisgünstiges Saitek-Pad

Mit dem **P120** bringt Saitek ein neues Gamepad für Einsteiger und Gelegenheits-Spieler. Das konservativ gestylte Pad bietet insgesamt sechs Knöpfe und ein digitales 8-Wege-Steuerkreuz, auf das bei Bedarf ein kleiner Joystick gesteckt werden kann. Bei Nichtbenutzung verschwindet der Knüppel in einem Stauraum an der Innenseite des Controllers. Das **P120** ist ab sofort für rund 30 Mark erhältlich.

→ www.saitek.de



Preiswertes Gamepad von Saitek: Das P120 kostet circa 30 Mark.



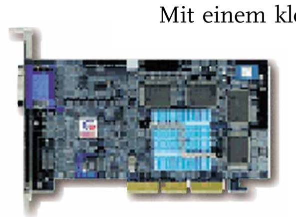
Die Zahl im Balken gibt das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors an. Sie errechnet sich aus dem Quadrat der im Test erreichten fps, geteilt durch den Kaufpreis des Prozessors.

Comdex News

Voodoo 3 von Gigabyte

Eigentlich wollte 3Dfx seine Voodoo-3-Karten ausschließlich selbst anbieten. Mit einem kleinen Trick darf sie nun auch Gigabyte verkaufen: Das Bios der Karte wurde kurzerhand aufs Mainboard verlegt, so daß die **Gigabyte Voodoo 3** ausschließlich zusammen mit einer von sechs Hauptplatinen aus gleichem Hause läuft. Nach demselben Prinzip bietet Gigabyte auch eine Version der **Matrox Millennium G400** an.

→ www.gigabyte.de



Die G400 von Gigabyte läßt sich nur mit den passenden Hauptplatinen des Herstellers betreiben.

Mehr Power für Sockel 5 und 7

Mehr Leistung für Pentium-Rechner mit Sockel 5 oder 7 verspricht der englische Hersteller Evergreen. Als Basis für dessen neues Upgrade-Paket **Spectra 400** dient ein AMD K6-2 mit 400 MHz Taktfrequenz, der auf einem speziellen Adaptersockel sitzt. Mit dem Upgrade können Sie jedem Computer, der einen Pentium der ersten Generation zwischen 75 und 233 MHz benutzt, ohne große Umbauten einen Leistungsschub verpassen. Einfach alten Prozessor herausnehmen und durch das Evergreen-Modul ersetzen. Vorher sollten Sie mit einer mitgelieferten Service-Diskette Ihr Motherboard-Bios auf Tauglichkeit prüfen und gegebenenfalls aktualisieren. Zum hohen Preis von rund 350 Mark bietet das Paket einen schnellen und sicheren Weg zu mehr Rechenleistung.

→ www.europe.evertech.com



Das Evergreen Spectra 400-Upgrade bringt neuen Schwung in alte Rechner.

Soundkarten von Aureal

Aureal, mit seinen Vortex-Chips härtester Soundblaster-Konkurent, bietet nun komplette Karten unter eigenem Namen an. Als Einstiegsmodell fungiert die **SQ 1500** mit einem Vortex-Chip der ersten Generation, die **SQ 2500** repräsentiert die Oberklasse. Bei der Hardware ist die **SQ 2500** identisch mit bereits bekannten Vortex-2-Vertretern wie der **Terratec Xlerate Pro** oder der **Videologic Vortex 2**. Anfang nächsten Jahres folgt schließlich noch das Topmodell **SQ 3500** Turbo inklusive einem hochwertigen digitalen Soundprozessor. Die Preise reichen von knapp 100 Mark für die SQ 1500 über rund 170 Mark (SQ 2500) bis zu gut 300 Mark für die SQ 3500 Turbo.

Außerdem steigt Aureal in den Markt hochwertiger Boxensysteme ein. Derzeit sind in den USA ein herkömmliches Subwoofer-System sowie ein Surround-System mit insgesamt vier Satelliten erhältlich. Beide Varianten kosten dort rund 500 Mark.

→ www.aureal.com



Gar nicht so neu ist die Aureal SQ 2500. Es gibt sie schon als Terratec Xlerate pro oder als Videologic Vortex 2.

Eine Brille sieht schwarz

Außer einem Prospekt war am Diamond-Stand von der angekündigten 3D-Brille **Monster Shades** nichts zu sehen; auch auf der Diamond-Homepage war zum Redaktionsschluß keinerlei Information zu finden. Der Grund: Angeblich funktioniert die Brille bei weitem noch nicht so, wie man sich das vorstellt. Die Hardware stammt vom gleichen Produzenten wie Elsas **3D Revelator**, dazu benutzt Diamond Treiber von Metabyte, die vor Jahresfrist einen eigenen, wenig erfolgreichen 3D-Brillen-Versuch startete. Wie es mit den **Monster Shades** weitergeht, ist derzeit noch unklar; eventuell will man sogar die Elsa-Treiber lizenzieren.

Info: Diamond, ✆ (08151) 26 60

Elsa 3D Relevator und Open GL

Mehr Freude bereitet Elsa den Besitzern ihrer 3D-Brille. Derzeit arbeiten die Aachener an Open-GL-Treibern für die **3D Revelator**, die noch im Dezember fertig sein sollen. Im Jahr 2000 will Elsa dann noch weitere Überraschungen für die Brille auf Lager haben. Welche, wollte man derzeit noch nicht verraten.

→ www.elsa.de

Wohlklang von Videologic

In die Vollen geht Videologic bei seinen Lautsprechern. Nachdem das **Sirocco-System** gut läuft (hierzulande von Terratec als **Subsession** angeboten, siehe Test auf Seite 283), legen die Engländer mit dem **Sirocco Pro** noch mal einen drauf. Satte 525 Pfund (rund 1.600 Mark) kostet die Verstärker-Satelliten-Subwoofer-Kombi. Bei einer Vorführung zeigte sich die Pro-Version jedem anderen bisher käuflichen Computer-Lautsprecher meilenweit überlegen. Für normalgroße Geldbeutel entwickelte Videologic außerdem ein Surround-System für rund 500 Mark.

Neuigkeiten auch auf dem Grafik-Sektor: Die **Neon 250** kommt demnächst in einer PCI-Version, und der Nachfolgechip **Power VR 3** soll innerhalb der nächsten drei Monate in den Regalen stehen. WR

→ www.videologic.com



Die Hifi-Anlage für den Computer: Das Videologic Sound-System Sirocco Pro.

Online News

Täglich aktuelle News
→ www.gamestar.de



Sovereign: Die Everquest-Macher arbeiten am Massively-Multiplayer-Echtzeit-Strategiespiel.

Sovereign

Die Entwickler des Online-Rollenspiels Everquest arbeiten am ersten Massively-Multiplayer-Strategiespiel. Bis zu 500 Internet-Generäle sollen auf einem 3D-Planeten gleichzeitig um die Herrschaft streiten. Dabei will Sovereign Echtzeit-Schlachten und Basisbau à la C&C 3 mit Rohstoff-Management, Dipmomatie und Forschung wie in Alpha Centauri verknüpfen. Damit Spieler, die selten online sind, nicht benachteiligt werden, soll es Funktionen wie Offline-Produktion und eine Aktionsbegrenzung für Dauernutzer geben.

→ www.verant.com

GameStar-Links

Die 10 besten Websites zu Lara und Indy.

1. **www.cubeit.com/ctimes**
   Die Croft Times ist eine exzellente Fanseite mit tonnenweise Material über Lara, darunter News, Geschichten und Bilder.
2. **www.indyjones.net**
   Das Gegenstück zur Croft Times beschäftigt sich mit den Computer-Abenteuern des peitscheschwingenden Archäologen.
3. **www.laracroft.com**
   Auf der offiziellen Tomb-Raider-Seite finden Sie Fotos der drei »echten« Lara-Models Mitra, McAndrew und Weller.
4. **www.eidos.de**
   Eidos' erst kürzlich eröffnete deutsche Internet-Seite hat mittlerweile genauso viele gute Infos wie die englische Ausgabe.
5. **www.lucasarts.com**
   Auf der Homepage der Macher von Indiana Jones gibt es unter anderem auch Job-Angebote für Spieledesigner.
6. **www.lucasgames.com**
   Lucasgames.com ist immer wieder gut für Gerüchte, Hintergrundinfos und Neuigkeiten rund um LucasArts-Spiele.
7. **http://network.ctimes.net/gfb**
   Die »Galerie der virtuellen Schönheiten« enthält natürlich auch eine eigene Sektion über Miss Lara Croft.
8. **www.larashome.de**
   Deutsche Sites über Tomb Raider sind spärlich. Mit einer guten Download-Rubrik ist Laras Homepage eine der besten.
9. **www.indy-world.com**
   Die Indy World beschäftigt sich nicht nur mit Computerspielen, sondern enthält auch alles über die Filme und Bücher.
10. **www.core-design.com**
    Bei der britischen Spieleschmiede Core Design arbeiten Laras Macher. Es gibt Job-Offerten für Spieledesigner.

Jobs per Internet

Auf der GameStar-Homepage finden Besucher seit kurzem einen umfassenden, weltweiten Stellenmarkt zu Jobs in der Computerbranche. In der riesigen Datenbank der Jobwelt können Interessierte gezielt nach gewünschter Tätigkeit, Art der Anstellung sowie dem Einsatzgebiet suchen. In der ständig wachsenden Auswahl finden sich knapp 2.000 Stellenangebote von Unternehmen wie Microsoft, Daimler-Chrysler oder Nokia. Außerdem neu: Ein Tarifrechner, der allen Onlinern bei der Suche nach dem günstigsten Telefontarif behilflich ist, sowie ein Wertungsvergleich aus Tests aller wichtigen PC-Spielemagazine. Für die nächsten Monate sind weitere Neuerungen geplant – surfen Sie doch mal vorbei.

→ www.gamestar.de



www.gamestar.de: Jobs bei GameStar.

StarCraft 2000

Wenn Sie ein StarCraft-Experte sind, könnten Ihnen Geldpreise bis über



StarCraft: Echtzeit-Meisterschaften in Südkorea.

15.000 Mark sowie eine Reise nach Südkorea winken. Dort wird am 23. Januar nächsten Jahres das Finale der StarCraft-Meisterschaften 2000 ausgetragen. Während die Team-Meisterschaften nur Koreanern offenstehen, akzeptiert Blizzard in der Einzelspieler- und der Damenliga auch internationale Teilnehmer. Die Ausscheidungs-Matches werden bis zum 15. Januar über eine spezielle Liga in Blizzards Multiplayer-Service Battlenet ausgetragen. Kleiner Haken: Die Anmeldegebühr beträgt satte 10 Dollar. Interessierte können sich dafür unter der unten angegebenen Adresse registrieren lassen. RS

→ www.thecommandcenter.com

Der neue Wing Commander

Starlancer

Wing Commander ist tot, es lebe Starlancer: Der inoffizielle Nachfolger zur Kult-Reihe setzt auf bewährte Tugenden.

Auf Demo-CD: exklusives Video-Special

Die beiden haben schon ein paar Galaxien geschaffen. Insgesamt acht Weltraumspiele – ohne Missions-CDs – gehen bislang auf das Konto der Brüder Chris und Erin Roberts. Lange Zeit haben die Schöpfer von **Wing Commander** und **Privateer**, nachdem sie Origin den Rücken gekehrt und die Firma Digital Anvil gegründet hatten, uns nun auf neue Spiele warten lassen. Demnächst wollen die beiden Sie mit einer Reihe intergalaktischer Abenteuer wieder ins All schicken. Der erste Titel entsteht unter Aufsicht von Erin Roberts: **Starlancer**, eine Space-Opera mit allen Stärken von **Wing Commander** – actionreiche Kämpfe im All, eine packende Story und bombastische Grafiken. Digital Anvil hat große Pläne mit dem Programm: Die Handlung ist zwar in sich abgeschlossen, soll aber nur den Auftakt zu einer Trilogie darstellen. Die definiert außerdem die Grundrisse des Universums, in der das noch interessantere **Freelancer** (siehe Preview) spielen wird. Allerdings 1.000 Jahre später, die Ereignisse aus **Starlancer** gehören dort zur Zivilisationsgeschichte im Hintergrund.

Keine Kilrathis

Außerirdischen werden Sie in **Starlancer** nicht begegnen. Statt dessen sollen sich zwei altbekannte Machtblöcke be-



Einige Raumschiffe erinnern an bemalte Jagdflugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg.

kämpfen: Auf der einen Seite eine Föderation, die auf den ehemaligen Staaten USA und



Eine riesige Armada von Raumschiffen und Zerstörern zieht in die Schlacht – Sie sind für den Schutz zuständig.

England basiert. Auf der anderen Seite steht ein Bund aus Russen und Chinesen. Letztere zerschlagen in einem Überraschungsangriff die wichtigsten Weltraum-Installationen der Gegenseite – Pearl Harbor läßt grüßen. Der intergalaktische Krieg scheint entschieden. Da kommen Sie ins Spiel: Als Nachwuchs-Raumpilot kommandiert man Sie zum Verband »45th Volunteers« ab, einem wilden Haufen, der besonders heikle Einsätze erledigt. Die Anklänge an den Zweiten Weltkrieg sind beabsichtigt, auch einige der Raumschiffe erinnern etwa an Jagdbomber. Sie sind größtenteils in unserem Sonnensystem unterwegs, mitsamt allen Planeten und bekannten Monden.

Vertraute Umgebung

Bei einem ersten Probeflug mit **Starlancer** fühlen wir uns sofort heimisch. Das Programm ähnelt bis hin zu Details wie einigen Menüs **Wing Commander**. Sobald Sie im All sind, klappern Sie eine Reihe von Navigationspunkten ab, kommandieren Ihre Geschwaderkollegen mit ähnlichen Befehlen, und auch die Cockpit-Anzeigen wie der Radarschirm erinnern sofort an vergangene Weltraum-Abenteuer mit Colonel Blair.

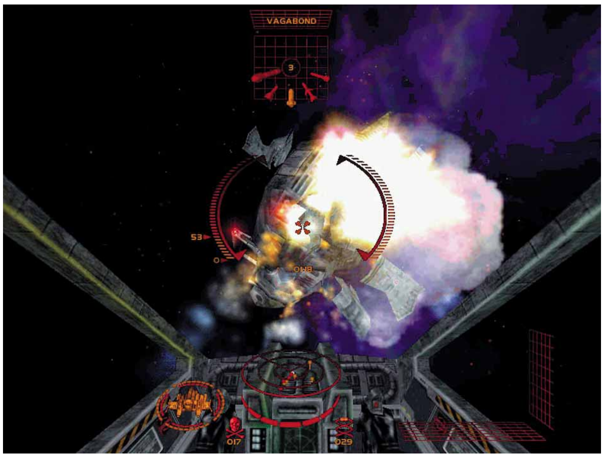
Leben im All

Unerwartet öffnet sich ein Dimensionstor, schickt Sie quer durch das Sonnensystem und spuckt Sie mutterseelenallein am Jupiter wieder aus, Auge in Auge mit einem feindlichen Zerstörer: Derartige Überraschungen sollen in **Starlancer** an der Tagesordnung sein. Plötzliche Wendungen im Kriegsglück und überraschende Attacken wollen den Spieler bei der Stange halten. Da legen Kollegen Minenteppiche aus, Zivilschiffe ziehen ihre Bahn, Bautrupps schweißen einen Satelliten zusammen.

Einen besonderen Clou haben die Entwickler für Multiplayer-Fans in der Hinterhand. Die können die computergesteuerten Mitstreiter in der Kampagne durch echte Menschen ersetzen. Das soll sowohl im Internet als auch im Netzwerk funktionieren und nicht nur für Spaß sorgen, sondern auch handfeste Vorteile haben – etwa dann, wenn Sie einen besonders schwierigen Auftrag einfach nicht schaffen. Ein paar Klicks, und Sie sind im Internet, bitten einen erfahrenen Freund um Hilfe und stellen sich dann mit vereinten Kräften der gegnerischen Übermacht in den Tiefen des Alls.



Mit Ihren Energiewaffen nehmen Sie ein russisches Großkampfschiff unter Beschuß.



Farbenprächtige Explosionen sind eine der Spezialitäten des Spiels.

Superkämpfer und Krankentransport

Sie werden in gut ein Dutzend unterschiedliche Militärjäger klettern können. Die Palette reicht vom schrottreifen Billigmodell, mit miserablen Schilden und der Manövrierfähigkeit eines Lastkraftwagens, bis zur teuren Chestnut-Klasse mit kräftigem Antrieb und fortgeschrittenen Navigations- und Zielhilfen. In einigen Missionen sollen Sie sogar in unbewaffneten Schiffen unterwegs sein, etwa um selbst Minen zu legen oder einen verwundeten Kameraden ins Hospital zu transportieren. Abgesehen von diesen außergewöhnlichen Einsätzen haben Sie meist die freie Wahl, mit welchem Raumer Sie in den Kampf ziehen wollen. Auch die Waffen wählen Sie selbst aus. Abgesehen von den üblichen Raketentypen soll es auch ein paar Überraschungen geben, die man aber noch nicht verraten möchte.

Derzeit werden für **Starlancer** die allerletzten Engine-Features programmiert. Vor allem die Texturen sollen höher aufgelöst werden als in der von uns gespielten Version, und ein paar neue Explosionen sind ebenfalls in der Mache. Danach wird vor allem noch am Design der Einsätze gefeilt. Spätestens im März 2000 will Digital Anvil die Startrampen freigeben. PS



Das Schiffsinnere und Ihre Geschwaderkollegen werden von Digital Anvil aufwendig vorgerendert.

Starlancer

Genre: Weltraumspiel | Hersteller: Digital Anvil
Termin: März 2000 | Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Starlancer spielt sich wie ein Wing Commander mit frischer Grafik und ohne echte Schauspieler. Ich finde das gut, zumal mein erster selbst geflogener Einsatz schon richtig Spaß gemacht hat.«

Die nächste Generation

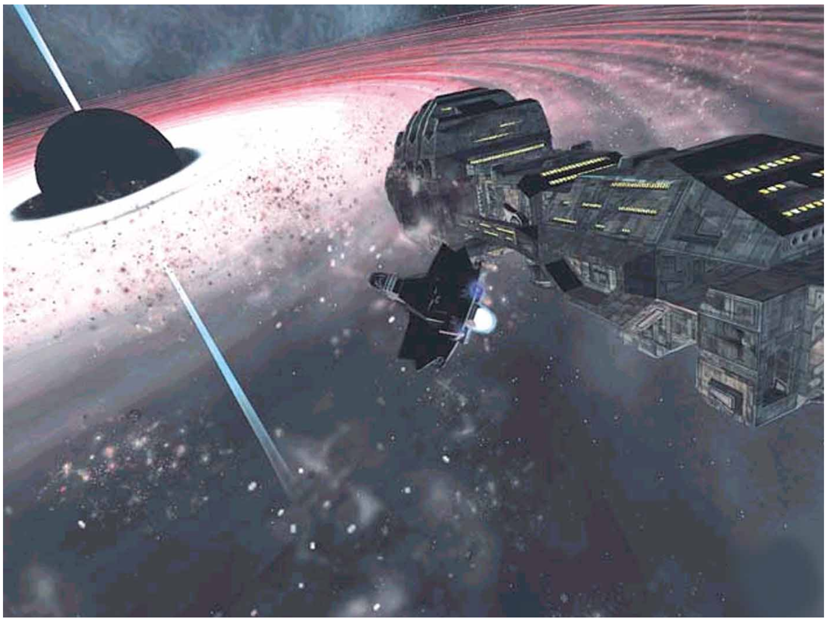
Freelancer

Mit sagenhafter Grafik und innovativen Ideen will Chris Roberts mit seinem nächsten Spiel erneut das Weltraumgenre revolutionieren.

Ein Blick aus dem Cockpit. Die Kamera zoomt heraus, man sieht ein Raumschiff, allein im All, in einem Nebel. Die Kamera bewegt sich weiter fort, das Schiff wird immer kleiner – bis es fast verschwindet, und nur noch wirbelnder Dunst wie ein gewaltiger Wattebausch im All hängt, ausgeleuchtet von funkenden Blitzentladungen. Kein Film, kein Trick – sondern die neuen Möglichkeiten, die das Weltraumspiel-Großprojekt **Freelancer** beherrscht. Das Programm von Chris Roberts, dem Schöpfer von **Wing Commander**, gehört derzeit zu den heißesten Spielen, die überhaupt in der Mache sind. Wer sich noch an das alte **Privateer** von Roberts erinnert, kennt den grundsätzlichen Aufbau von **Freelancer**: Ähnlich wie in einem Rollenspiel können Sie der eigentlichen Handlung folgen oder auf eigene Faust durchs Weltall streunen und selbst Entdeckungen machen. Die Story behandelt Digital Anvil noch als Verschlußsache, immerhin ist eines schon bekannt: Eine der vier Großmächte im All basiert auf einer bekannten deutschen Gegend – das »Haus Rheinland«.

Taktik statt Action

Die eigentliche Revolution findet in Sachen Steuerung statt. Ihr Schiff lenken Sie nicht selbst. Statt dessen geben Sie ihm – ähnlich wie Captain Picard auf der Enterprise – lediglich ein bestimmtes Flugverhalten vor. Beispielsweise wollen Sie einen Transporter plündern und dazu nur seine Triebwerke lahmlegen. Also bewegt Ihr Schiff sich automatisch in die günstigste Position, und Sie nehmen die Aggregate per Maus unter Beschuß. Ein paar Vorgaben den besten Weg und weicht Geschossen selbständig aus. Für erfahrene Weltraum-Haudegen mag das



Kein Trick, sondern echte Spielgrafik – so sieht das All in Freelancer wirklich aus.

grundlegende Manöver soll Ihr Jäger bereits beim Start beherrschen, für komplexere Kunststückchen müssen Sie seine Software aufrüsten. Dann können Sie sogar frontale Angriffe auf größere Zerstörer wagen. Das Navigationssystem wählt nach Ihren zu einfach klingen – ist es aber nicht. Wie wir uns bei einer Präsentation des Programms persönlich überzeugen konnten, ist mit dem neuen System viel mehr Taktik gefragt, weil die Manöver ständig dem gegnerischen Verhalten angepaßt werden müssen. PS



Gewaltigen Pötten wie diesem Bergbauschiff begegnen Sie immer wieder.

Freelancer

Genre: Weltraumspiel — Hersteller: Digital Anvil
Termin: 4. Quartal 2000 — Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Für mich ist Freelancer derzeit das spannendste Spieleprojekt überhaupt – und das nicht nur wegen der überirdischen Grafik. Besonders gefällt mir auch das Kampfsystem. Das wirkt glaubwürdiger als wilde Ballerorgien im All und sorgt für viel mehr Taktik.«



König der Diebe

Der Clou 2

Alarm! Drei Finsterlinge springen aus dem Juwelierladen und flüchten unerkannt. Der Bruch ist gelungen, die Beute fett – und alles Ihr Verdienst.

Pflichtbewußte wie Herr Hurzel, seines Zeichens Wachmann bei einer örtlichen Großbank, sind eine Plage. Immer auf dem Posten, keine Schwächen und Laster – wie soll ein ehrbarer Ganove da seinen Lebensunterhalt bestreiten können?



Die City of Darkness, Schauplatz Ihrer Verbrechen, soll aus mehr als 500 Häusern bestehen.

Doch heute ist Samstag, und da erlaubt sich der alte Hurzel einen Drink in der Bar um die Ecke. Das ist unsere Chance: schnell hin, ein paar freundliche Worte mit dem Wachmann wechseln und ein paar KO-Tropfen in sein Getränk injizieren.

Spionage ist alles

In **Der Clou 2** von Neo verschreiben Sie sich ganz der dunklen Seite: Als hauptberuflicher Einbrecher versuchen Sie die Bewohner einer Stadt um ihr Erspartes zu bringen. Dabei steuern Sie Ihren Helden, den Kleinkriminellen Matt Tucker, wie in einem Adventure mit Mausklicks durch die Stadt. Lohnende Ziele, etwa ein Museum oder eine Bank, betritt er und kundschaftet sie aus. Natürlich wird ihm der Zutritt in viele Zimmer verweigert, schließlich darf nicht jeder dahergelaufene Typ das Büro des Inhabers inspizieren. In solchen Fällen müssen Sie sich die Informationen anderweitig besorgen: Vielleicht hat man ja vom Balkon des Nachbarhauses per Fernglas gute Sicht, oder ein Wachmann kann ein paar Mark extra gebrauchen.

Prestige zählt

Das Spiel kennt zwei Währungen: Prestige und Geld. Für letzteres kaufen Sie Werkzeug, mit ersterem locken Sie namhafte Gauner in Ihre Bande. Wenn Sie Ausrüstung, Männer und Informationen zusammenhaben, legen Sie genau fest, wer wann was zu tun hat. Das Interface ähnelt in dieser Phase einem Videorecorder – Sie spulen ständig vor und zurück, um zu sehen, ob alles korrekt hinhaut. Falls Sie gut geplant haben, läuft hinterher der Einbruch genauso ab, und Sie müssen gar nicht eingreifen. Allerdings sind Zwischenfälle an der Tagesordnung: Ihr Kumpan bekommt die Tür nicht schnell genug auf, oder der Wachmann ist doch kräftiger als gedacht.



Die Figuren sind aus nicht allzuvielen Polygonen zusammengesetzt, aber sehr schön animiert.

Damit Sie nicht sinnlos die halbe Stadt ausrauben, gibt es eine Story, der Sie folgen können. Wenn Ihnen der in der Geschichte vorgesehene Überfall aber zu schwer ist, spricht nichts dagegen, vorher noch mal kurz eine Privatwohnung auszuräumen. Die große Stadt mit ihren mehr als 250 Bewohnern läßt solche Extratouren zu. GUN

Der Clou 2

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Neo
Termin:	1. Quartal 2000	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »Die Grundidee hat nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Einbrüche minutiös zu planen und in Echtzeit auszuführen, ist extrem verlockend. Dank der aufwendigen Umgebung könnte das Diebesspiel nicht nur für Hobby-Kriminelle einen Blick wert werden.«

Rollenspiel-Helden mit eigener Burg

Baldur's Gate 2

Interplay enthüllte endlich sein anspruchsvollstes AD&D-Rollenspiel. Wir konnten den Baldur's-Gate-Nachfolger Shadows of Amn erstmals anspielen.

Das knapp ein Jahr alte Baldur's Gate gehört zu den größten Erfolgen der jüngeren Rollenspielgeschichte. Knapp eine Million mal wurde das Epos weltweit verkauft. Reife Leistung für ein PC-Spiel, das die komplexen AD&D-Regeln mit bemerkenswerter Sorgfalt wiedergibt. Nun fand die Präsentation von Baldur's Gate 2 statt, im Game Center in Seattle. In diesem Spiele-Schlaraffenland der AD&D-Regelverwalter Wizards of the Coast kann man Monster-Zinnfigürchen erstehen, Kleingeld in Spielautomaten versenken und sich in rustikalem Ambiente zu Zockerrunden niederlassen. Doch am regnerischen Novemberabend der Pressekonferenz hatten die geladenen Gäste nur Augen für die spielbare Version von Baldur's Gate 2 – Shadows of Anm.

Facts

- 300 Zaubersprüche
- 200 Objekte
- 120 Monstertypen
- 100 Quests
- 8 Klassen
- 7 Rassen

Wenige Monate nach dem Sieg über Teil-1-Oberschuft Sarevok verschlägt es Sie in die Gefilde südlich von Baldur's Gate. Den Spielbeginn erleben Sie in einem Kerker, wo im Laufe der Flucht gleich ein paar Party-Mitglieder rekrutiert werden. Anschließend erforschen Sie im Königreich Amn die Hauptstadt Athkatla, bevor es in gefährlichere Regionen wie die Drow-Heimat Underdark, die Unterwasserstadt der Sahuagin oder den Elfenwald von Tethir geht.

Schöne 2D-Engine

»Wir wollen den Leuten das Gefühl geben, daß sie zu einem Ort zurückkehren, an den sie angenehme Erinnerungen haben«, faßt Feargus Urquhart von Publisher Interplay die Marschroute zusammen. Im Klartext also: »keine Experimente«. Baldur's Gate 2 soll umfangreicher, schöner, besser werden, aber nicht viel anders.

Zum Einsatz kommt diesmal eine verbesserte Version der bewährten Infinity-Grafik-Engine – also wieder 2D statt 3D. Die Auflösung wurde auf 800x600 erhöht, was die Übersicht deutlich verbessert.



Untote lungern am Portal herum. Rechts unten wird vom Magier ein Element beschworen.

Sie können die Menüleisten jetzt beliebig aus- und einblenden. Da Beschreibungen innerhalb der Spielgrafik angezeigt werden, spielen Hot-Key-Benutzer weitgehend menüfrei. Das lohnt sich, denn im Vollbildmodus sehen die handgezeichneten Hintergrundgrafiken ganz besonders atemberaubend aus. Die 2D-Engine erlaubt keine dynamischen Lichteffekte; dafür soll es mit Open-GL-Karten elegante Transparenz-Schlachtfeldnebel und schönere Zauberspruch-Effekte geben.

Schneller ans Ziel

Kämpfe und Dialoge sind spannend, langwieriges Tippeln durch monsterberuhigte grüne Wiesen ist langweilig. Diese Erkenntnis sorgt bei Baldur's Gate 2 für eine



Neben den Trollen und ihrem dicken Kumpel sehen unsere Spielfiguren klein und zierlich aus.



Die Grafik-Engine feiert ebenso ein Comeback wie einige Party-Mitglieder. Die erhöhte Auflösung von 800x600 Pixeln sorgt für mehr Übersicht.

Schrumpfung unbelebter Einöd-Abschnitte. Das Spiel soll nicht flächenmäßig größer, aber kompakter und ereignisreicher als der Vorgänger werden. Die Gehgeschwindigkeit



Großes Monster, hungriges Monster. Zarte Charaktere halten sicheren Abstand.

von Helden und Monstern wird um rund 50 Prozent erhöht. Bereits erforschte Landkartenhäppchen können Sie komplett überspringen. Demonstrierten früher einzelne Party-Mitglieder den Orientierungssinn eines ortsfremden Maulwurfs, wird man in Teil 2 weniger Zeit mit Heldenhüten verplempern. In einer Schlachtszene konnten wir beobachten, wie ein Magier auswich, um einem nach vorne beorderten Kämpfer den Weg freizumachen.

Wiederverwertbar

Ihre Party besteht wie beim Vorgänger aus bis zu sechs Spielfiguren. Ihren alten Haupthelden dürfen Sie importieren, auch wenn dieser mit dem Addon **Legenden der Schwertküste** aufgepeppt wurde. Einsteiger müssen aber nicht verzagen, denn ein neu erschaffener Held bekommt gleich 89.000 Erfahrungspunkte spendiert. Im Laufe von **Baldur's Gate 2** können Sie knapp 3 Millionen Erfahrungspunkte sammeln – das sollte reichen.

Die Aufzucht einer neuen Spielfigur ist durchaus verlockend, denn mit dem Halb-Ork gibt es eine siebte Rasse. Der Bursche ist Blei in jeder Partnervermittlungs-Kartei, dank seiner gewaltigen Kraft aber ein begehrter Kämpfer. Bei den Berufsklassen überlegt Bioware gerade, den Mönch als originelle Anreicherung beizusteuern. Ob der Meister des waffenlosen Nahkampfs aber wirklich den Sprung ins fertige Spiel macht, muß mit Wizards of the Coast ausdiskutiert werden. **Baldur's Gate 2** basiert noch auf der 2. Edition des Regelwerks; der Monk gehört erst in die 3. Edition.

Die eigene Burg

Eine Art Spiel im Spiel ist das Streben nach einer eigenen Burg. Ab dem 9. Erfahrungslevel können Sie versuchen, sich in einer etwa vier Stun-



Dank des Schutzzaubers Spell Turning reflektiert Magier Edwin die auf ihn gerichtete Magic Missile.

AD&D-Rollenspiele für das Jahr 2000

	Hersteller	Termin	Regeln	Grafik	Besonderes
Icewind Dale	Interplay	2. Quartal 2000	AD&D, 2. Edition	Infinity-Engine (2D)	Actionlastiger Baldur's-Ableger mit Sechser-Party, der entfernt an Diablo erinnert.
Baldur's Gate 2	Bioware	3. Quartal 2000	AD&D, 2. Edition	Infinity-Engine (2D)	Epische Story und noch mehr Tiefgang im einzigen »echten« Nachfolger zu Baldur's Gate.
Pool of Radiance 2	SSI	3. Quartal 2000	AD&D, 3. Edition	2D-Engine mit 3D-Spielfiguren	Das AD&D-Comeback von SSI soll ein an Final Fantasy erinnerndes Phasenkampfsystem enthalten.
Neverwinter Nights	Bioware	4. Quartal 2000	AD&D, 3. Edition	Omen-Engine (3D)	Rund 30 in sich abgeschlossene Kompakt-Abenteuer mit Multiplayer-Stärke (bis zu 64 Spieler).

den währenden Quest die Immobilie zu verdienen. Je nach Charakterklasse gibt es unterschiedliche Trutzburg-Varianten. Sie können im Spielverlauf immer wieder zurückkehren, um zuhause nach dem Rechten zu sehen.



Ein entsprechend fortgebildeter Druide kann sich in ein Raubtier verwandeln.

Im Stronghold trifft man in verschachtelten Multiple-Choice-Dialogen Regierungsentscheidungen wie Gerichtsurteile. Oder man greift zu den Waffen, um eine Belagerung abzuwehren und die anliegenden Ländereien zu beschützen. Sie können diesen Aspekt auch gänzlich ignorieren und sich ausschließlich der Hauptstory widmen. Strongholds sind aber eine prima Quelle für Extra-Erfahrungspunkte, ihr Erwerb und Erhalt ist für Abenteurer entsprechend erstrebenswert.

Zwei Waffen gleichzeitig

In **Baldur's Gate 2** gibt es mindestens 20 neue Berufsspezialisierungen. Da wird der Dieb zum Meuchelmörder, der Paladin zum Untoten-Spezialisten und ein Druide zum Shapeshifter, der sich in ein wildes Tier verwandeln kann. Jede Spezialisierung hat mehrere Vor- und Nachteile. Als Kensai darf Ihr Kämpfer beispielsweise keinerlei Rüstungen mehr tragen, erhält aber einen Geschwindigkeitsbonus. Mehr Tiefgang ist auch bei den Talenten zu erwarten. Dank »Dual Wield«-Skill schwingen zum Beispiel fortgeschrittene Krieger zwei beliebige Waffen gleichzeitig.

Im Laufe der Zeit trifft man insgesamt 15 Kandidaten für die fünf freien Party-Plätze. Neben neuen Bewerbern wird auch der eine oder andere Veteran aus Teil 1 wieder auftauchen. Die eigenständigen Interaktionen des Personals sollen zunehmen; ein einzelnes Skript von **Baldur's Gate 2** ist etwa so groß wie alle gesammelten Charakteranweisungen des Vorgängers.

XL-Monster

Das Heldenleben wäre leer und sinnlos, wenn es nicht die Monster gäbe. 60 Grundmodelle enthielt Baldur der Erste; mehr als doppelt so viele will der neue Regent auftischen. Stellen Sie sich auf Golems, Vampire, Trolle, Beholder und die Gehirn-saugenden Mind Flayers ein. Einmal stolpern Sie auch über einen Drachen, der bildschirmfüllende Ausmaße haben soll. Das Kampfsystem wird im wesentlichen übernommen: Zwar läuft jeder Schlagabtausch in Echtzeit ab, aber Sie dürfen jederzeit das Geschehen einfrieren und wie bei einem Rundensystem Anweisungen geben.

Rund 130 neue Hokuspokus-Variationen erhöhen die Zauberspruch-Auswahl auf 300. Ihre Charaktere (und die Feinde) können bis zum neunten Spell-Level vordringen. Viele Monster beherrschen nicht nur stärkere Magie, sondern setzen diese auch intelligenter ein. Bemerkenswert ist die Schutzaura »Spell turning«: Alle feindlichen Zauber werden Richtung Absender reflektiert. Um in gefährlichen Situationen automatisch mit dem richtigen Spruch zu reagieren, lassen sich konkrete Auslösungsbedingungen für einzelne Zauber definieren.

Baldur der Dritte

Daß die **Baldur's Gate**-Saga in den nächsten Jahren mit einem dritten Teil abgeschlossen werden soll, dürfte niemanden überraschen. »Wir hatten von Anfang an eine Trilogie im Sinn«, erklärt Bioware-Boß Dr. Ray Muzyka. Doch lange vor **Baldur's Gate 3** soll erst das Multiplayer-freundliche 3D-Rollenspiel **Neverwinter Nights** erscheinen. HL

Baldur's Gate 2

Genre: Rollenspiel Hersteller: Bioware
Termin: 3. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Stärkere Helden, mehr Magie, mächtigere Monster. Baldur's Gate 2 setzt da an, wo der Vorgänger aufhörte und bietet viele Verbesserungen, wenn auch nur im Detail. Am meisten freue ich mich auf den Unterhalt einer eigenen Burg und die große Auswahl an Spezialberufen. Nur schade, daß keine richtige 3D-Engine à la Neverwinter Nights verwendet wird.«



Hail to the King, Baby!

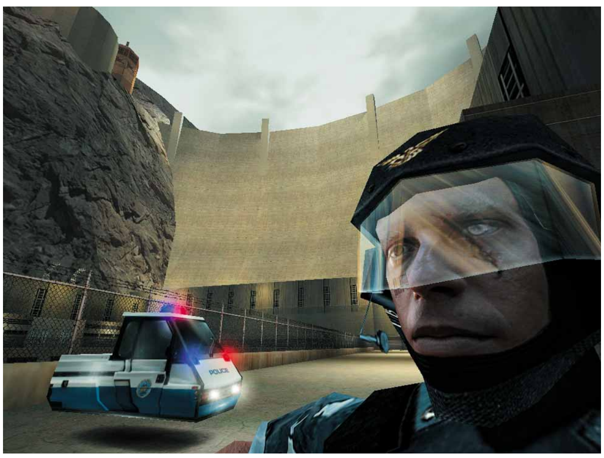
Duke Nukem Forever

Pfeifende Kugeln, coole Sprüche und grimmige Außerirdische sollen eine lange erwartete Fortsetzung an die Genre-Spitze befördern.

Angefangen hat er als Ansammlung von wenigen Pixeln – weniger, als demnächst Patronen in sein MG passen. Inzwischen ist aus dem putzigen Held in Plattform-Hüpforgien der berühmteste PC-Kämpfer für die Menschheit geworden: der Duke. Ab Sommer 2000 soll es wieder soweit sein. Dann können Sie im 3D-Actionspiel **Duke Nukem Forever** erneut in die Rolle des blonden Machos schlüpfen und garstigen Außerirdischen zeigen, wer schneller schießt und die besseren Sprüche über die Lippen bringt. Seit über zwei Jahren arbeitet 3D-Realms am jüngsten Teil der Serie. Zwischendurch wurde sogar das technische Grundgerüst ausgetauscht, statt der Engine von **Quake 2** kommt jetzt die von **Unreal Tournament** zum Einsatz.



Derzeit basteln die Entwickler an Sequenzen wie diesem Heli-Angriff.



Extrem detailliert: Die Texturen stammen allesamt von Bildern echter Menschen.

Viva Las Vegas

Eigentlich will der Duke sich einen geruhsamen Urlaub in Las Vegas gönnen, ein paar Dollar verspielen, ein bißchen zuviel trinken und hübschen Mädchen hinterhergucken. Dann jedoch kommt alles anders: Wieder mal bedrohen grimmige Außerirdische die Menschheit – und schon müssen Sie in **Duke Nukem Forever** zu Schießprügel und Sprengsatz greifen, um die Biester zu beseitigen. 3D-Realms hält sich mit Details zur Hintergrundhandlung noch zurück, allerdings steht schon fest: Es soll deutlich mehr Story als im Vorgänger von 1996 geben, mit aufwendigen Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik.

Sie ballern sich allerdings nicht nur durch die prächtigen Casinos und finsteren Spelunken von Vegas, sondern erforschen auch abgelegene Provinznester und Geisterstädte in der Wüste von Nevada. Sie besuchen sogar die berüchtigte Alien-Absturzstelle Area 51. Fast alle Texturen über Gebäuden und anderen Örtlichkeiten werden nicht von Hand gezeichnet, wie es sonst in der Branche üblich ist. Statt dessen griff das Entwicklerteam fleißig zur Digital-Kamera und schoß, unter anderem beim Firmenausflug nach Las Vegas, Fotos. Die werden jetzt, leicht nachbearbeitet, über die Polygongerüste im Spiel gelegt.

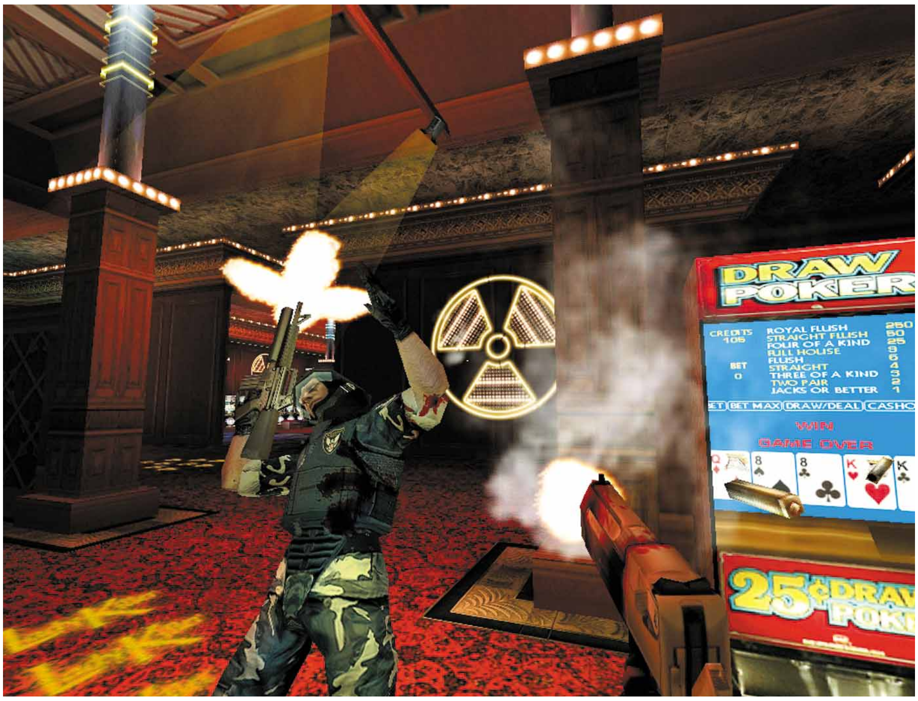
Alf ist tot

Mit den teilweise schrägen Außerirdischen des Vorgängers wird **Duke Nukem Forever** nur noch wenig gemein haben. Statt Wildschwein-Polizisten, die verdächtig nach Alf im Kostüm aussahen, schicken Ihnen die Entwickler künftig ziemlich eklige Aliens vor die Flinte. Geplant sind unter anderem Biester, die sich als Tentakel erst einen menschlichen Wirt suchen oder Mischungen aus Erdenbewohner und intergalaktischer Technik. Das Programm nutzt ein von 3D-Realms ent-

wickeltes Animationssystem, das ungewöhnlich flexibel sein soll: Erstmals soll ein Gegner beispielsweise nicht nur den Kopf zur Seite drehen können, sondern mit den Augen ein Ziel eigenständig anvisieren. Die Bewegungen von Freund und vor allem Feind wurden fast ausnahmslos per Motion-Capturing erfaßt.

Multi-Nukem

Besonderen Wert will 3D-Realms auf einen überzeugenden Mehrspieler-Modus legen. Die technische Grundlage dafür ist der Unreal Tournament-Multiplayer-Programmcode. Die Duke-Macher wollen nicht ausschließlich Deathmatches bieten, sondern ganz auf schräge Action setzen. Mehr oder weniger versprochen sind Kampfgeräte aus dem Vorgänger wie die ferngesteuerte Rohrbombe, allerlei Fallen und die legendäre Schrumpfkanone, die den Gegenspieler vorübergehend auf Daumengröße verkleinert. Derzeit überlegen die Entwickler übrigens, einige der beliebteren Multiplayerlevels des Vorgängers im neuen und prächtigeren Grafik-Gewand auch in Forever anzubieten.



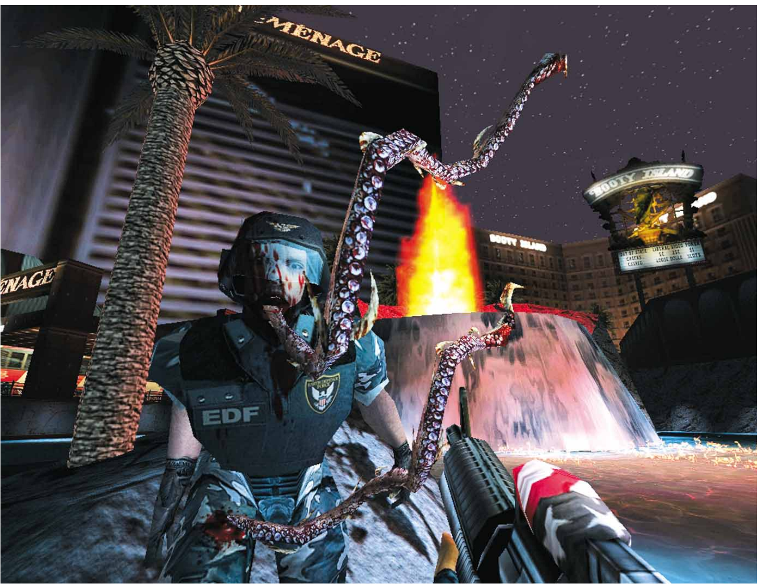
Action in einer Spielhölle von Las Vegas – der von Aliens übernommene Soldat gehört zu den Verlierern.

Details für Duke

Gegenwärtig warten die Entwickler bei 3D-Realms auf den nächsten »Code-Drop«. So wird es in der Programmierer-Sprache genannt, wenn eine aktualisierte Version der Grafik-Engine eintrifft. Sobald die da ist, müssen die Levels und andere Daten an die neuen Möglichkeiten angepaßt und ein paar Inkompatibilitäten beseitigt werden. Dann geht es an die letzten Details: Insbesondere will man noch die vielen Platzhalter-Texturen durch schönere Außenhüllen ersetzen und die Welt wesentlich interaktiver gestalten – das auch von 3D-Realms genannte Vorbild heißt hier Half-Life. Der Hersteller rechnet damit, daß dieser zeitraubende Prozeß noch ungefähr vier bis sechs Monate dauert, spätestens im Sommer sollte Duke Nukem Forever also fertig sein. Momentan macht man sich sogar schon Gedanken darüber, wie denn die Fortsetzung heißen könnte, Bedingung: Abgesehen von den Wörtern Duke und Nukem muß auch eine Fünf auf möglichst originelle Weise im Text vorkommen. Unsere Preview basiert übrigens nicht auf einer Beta-Version, sondern auf Infos und Bildern direkt von 3D-Realms – über die Art und Weise der Gewaltdarstellung können wir darum momentan ebensowenig eine Aussage treffen wie über die Qualität der Levels und die KI der Gegner. PS



Duke Nukem muß sich auch durch eine Raketenabschußbasis ballern.



Eklige Tentakel-Aliens überfallen Las Vegas und bereiten dem Duke allerhand Ärger.

Duke Nukem Forever

Genre: 3D-Actionspiel | Hersteller: 3D-Realms
Termin: 2. Quartal 2000 | Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Wenn nichts schiefgeht, wird Duke Nukem Forever sich bestimmt für lange Zeit auf meiner Festplatte einnisten. Vor allem auf die neuen, abgedrehten Waffen bin ich mal gespannt. Nicht so gut gefällt mir der realistische Look – hoffentlich sorgt 3D-Realms dafür, daß das Programm nicht zu sehr wie Rainbow Six aussieht.«

Echtzeit-Blitz

Sudden Strike



Mit historischen Einheiten auf detaillierten Schlachtfeldern führen Sie den Zweiten Weltkrieg in Echtzeit.

Angesichts der spannenden Schlacht um die Gunst der Echtzeit-Fans, die zwischen **C&C 3**, **Age of Empires 2** und **Earth 2150** tobt, hat wohl niemand mit einer Attacke von CDV gerechnet. Das Karlsruher Unternehmen hat sich das Spiel einer geheim gehaltenen (vermutlich russischen) Entwickler-Firma gesichert, das den Genre-Highlights gehörig auf den Pelz rücken könnte. Mit Modellbau-Grafik, kolossalen Massenschlachten und kniffligen Missionen soll **Sudden Strike** seine Gegner frontal treffen. Statt Cyborgs oder Rittern kommandieren Sie historische Truppentypen aus dem Zweiten Weltkrieg.

Nicht zuviel Realismus

Obwohl das Thema Zweiter Weltkrieg schon in Dutzenden von Runden-Strategiespielen à la **Panzer General** umgesetzt wurde, fand es im Echtzeit-Genre bislang kaum Verwendung. Anders als die **Close Combat**-Reihe, die vor dem gleichen Hintergrund spielt, soll **Sudden Strike** kein Hardcore-Titel für Realismus-Fetischisten werden. Vielmehr erwartet Sie ein Echtzeit-Strategiespiel, das sich locker an historische Schlach-



Das Render-Intro zeigt eine heftige Kampfszene tief in Rußland.



In den Häusern hinter der Brücke hat sich Infanterie verschanzt. Unsere Bomberstaffel klärt die Lage.



Auch in Eis und Schnee geht es heiß zur Sache. Bislang behindert winterliches Terrain das Fortkommen der Einheiten noch nicht.

ten und Einheiten anlehnt. Sie hangeln sich entweder auf der Seite der Westalliierten (Amerikaner, Engländer, Franzosen), der Sowjets oder der Deutschen durch je zwei Kampagnen an der Ost- und Westfront. Dabei kommandieren Sie Infanterie, Panzer, Geschütze sowie Unterstützungsfahrzeuge. Insgesamt soll es knapp 80 verschiedene Modelle geben. Bomber können Sie zwar auf Mausklick anfordern, aber nicht direkt lenken. Schiffe bleiben außen vor, abgesehen von den Landungsbooten der Alliierten. In den D-Day-Szenarios stehen Ihnen Artilleriebombardments durch Küstenboote zur Verfügung. Manchmal können Sie Fallschirmspringer rufen, die putzig animiert zum Zielort schaukeln.

Qualmende Trümmer

Eine der Stärken von **Sudden Strike** ist die Grafik. Sie verzichtet auf trendige 3D-Optik und setzt statt dessen auf bewährte Isometrie-Darstellung. Dafür ist das Schlachtfeld umso detaillierter: Die Pixel-Sol-



Auf Befehl springen Fallschirmjäger ab.

daten werfen sich bei Beschuß in Deckung, schmeißen Handgranaten aus dem Schützengraben und rauchen eine Zigarette, wenn gerade kein Feind in Sicht ist. Geschützbesatzungen wuchten ihre schweren Kanonen mühsam Richtung Front und laden winzige Granaten nach. Eine gefallene Pak-Mannschaft können Sie durch Infanteristen ersetzen. Bei Explosionen spritzen Dreckfontänen auf und hinterlassen Krater in der Landschaft. Geknackte Panzer verschwinden nicht einfach, sondern glühen als Wrack noch eine Weile vor sich hin. Das dient nicht nur der Optik, sondern blockiert auch den Weg für nachrückende Truppen. Fast jedes Objekt geht bei Beschuß spektakulär in Flammen auf. Nach einem Luftschlag bleiben von schmucken Fachwerkhäusern und heimeligen Wäldchen nur noch qualmende Reste.

Scharmützel und Massenschlachten

Größter Unterschied zu anderen Genre-Vertretern wie **C&C 3**: Statt eine Basis hochzuziehen und fleißig Truppen zu produzieren, müssen Sie jedes Szenario mit den vorgegebenen Einheiten gewinnen. Nur in einigen Missionen bekommen Sie Nachschub auf Zügen oder LKWs. Dadurch entfällt auch die übliche Jagd nach Rohstoffen – Sie können sich voll aufs Kampfgeschehen konzentrieren. Und das ist nicht von schlechten Eltern: Die **Sudden Strike**-Engine soll bis zu 1.000 Einheiten pro Szenario erlauben. Teilweise entbrennen Massenschlachten mit Dutzenden von Panzern, Kanonen und Soldaten. Am meisten Spaß machen aber Scharmützel mit kleinen



Unsere Stellung droht zu fallen. Aber bevor wir dem PC die Brücke überlassen, sprengen wir sie kurzentschlossen per Luftschlag.

Formationen. So erlebten wir mit dem Preview-Muster ein verbissenes Gefecht um eine Brücke. Auf beiden Seiten des Flußufers lauerten Scharfschützen und beharkten unvorsichtige Infanteristen der Gegenseite. Einen Panzervorstoß konnten zwei geschickt plazierte Geschütze gerade noch aufhalten. Durch eine Luftlandung hinter den feindlichen Linien und drei Panzerwagen, die sich von Haus zu Haus vorarbeiten mußten, haben wir das Geplänkel nach einer Viertelstunde schließlich für uns entschieden.


Mit ihren liebevoll gepinselten Fachwerkhäusern ähneln die Städte detaillierten Modellbau-Dioramen.

Angriff aus dem Hinterhalt

Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet **Sudden Strike** viel taktische Tiefe. So können Sie Panzerfaust-Schützen in Gebäuden verschanzen und ihnen befehlen, das Feuer zu halten – bis eine nichtsahnende Panzerkolonne anrollt und in den Hinterhalt gerät. Paks lassen sich zwischen Bäumen verstecken oder einbuddeln. Weil es echte Sichtlinien gibt, versperren dichte Wälder und Dörfer den Blick auf dahinterliegende Truppen. Ingenieure errichten Sandsäcke, Stacheldraht und Panzersperren, Soldaten legen Minengürtel. Brücken lassen sich mit Artillerie zu Kleinholz verarbeiten, Flüsse per selbstgebautem Pontonsteg überwinden. Nicht jeder Schuß ist ein Treffer: So manches Projektil bohrt sich harmlos in den Dreck oder trifft sogar die eigenen Leute.

MGs lassen sich durch Sandsäcke schützen.



Derzeit überlegen die Programmierer, ob sie Wettereffekte einbauen sollen. Dann würden Regen und aufgeweichter Boden das Fortkommen von Fahrzeugen behindern. Derzeit existieren zwei Terraintypen: Gras und Schnee; Wüstenszenarios werden vermutlich erst in der geplanten Missions-CD kommen. Leider fehlen Höhenstufen – das gesamte Gelände ist flach wie ein Bügelbrett.

Erst denken, dann schießen

Taktieren lohnt sich dreifach. Erstens können Sie Verluste nicht ausgleichen, und zweitens gewinnen Ihre Männer an Erfahrung. Während Rekruten ihre Granaten einfach in die Pampa schmeißen, treffen Veteranen einen Jeep auch auf große Entfernung genau. Drittens dürfen Sie einige Truppen jeweils in die nächste Mission mitnehmen. Per Reparaturfahrzeug und Krankenwagen können Sie angeschlagene Abteilungen wieder flicken und ihre Lebensdauer erhöhen. Das war in unserer Preview-Version noch extrem mühsam, weil man jede Einheit einzeln anwählen mußte, soll aber automatisiert werden.

Über die Qualität der Aufträge läßt sich bislang nicht viel sagen, die Entwickler versprechen packende Zeitlimits sowie primäre und sekundäre Missionsziele. So müssen Sie in einem Einsatz eine Brücke zehn Minuten halten, bevor Sie sich zur nächsten Überquerung zurückziehen dürfen. In einem anderen Auftrag gilt es, so lange wie möglich den Bahnhof zu verteidigen, um Verstärkungen für einen Gegenangriff zu erhalten. Jede Kampagne ist in Schauplätze unterteilt, die wiederum aus mehreren Missionen (insgesamt über 30) bestehen. Das bedeutet zum Beispiel, daß der D-Day über drei Missionen läuft. Allerdings wirken sich die Ergebnisse nicht auf die folgenden Einsätze aus. RS

Sudden Strike

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	CDV
Termin:	Februar 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Was Sudden Strike bereits jetzt auszeichnet, ist die Schlachtfeld-Atmosphäre, dafür sorgen die Grafik und das realistische Geschoßverhalten. Wenn die Designer für spannende Einsätze sorgen und an der Bedienung feilen, wird dieses Strategiespiel klasse.«

Helden des Alltags

The Sims



Wüste WG mit Partnertausch und Dauerparty? Oder das Familienglück hegen? Mit dem Geheimtip 2000 auf der Suche nach dem Sim des Lebens.

Auf Demo-CD: Video-Special

Facts

- 6 Talente
- 8 Bedürfnisse
- 80 Spielfiguren
- 100 Berufe
- 200 Objekte

Der Sims-Schöpfer hat's nicht leicht: »Für dieses Spiel mußten wir ein Minenfeld ethischer Fragen räumen«, seufzt Will Wright. Kein Wunder – The Sims handelt nicht von wüsten Orks oder Kampfrobots, sondern verlangt strategische Planung im häuslichen Alltag. Und der ist reich an prekären Konstellationen: Gibt es in The Sims Ehebruch? Ja, in Beziehungen gebundene Spielfiguren können Affären anzetteln. Nacktheit? Nein, wenn ein Sim in die Badewanne steigt, wird sein Körper diskret verpixelt. Gleichgeschlechtliche Paare? Ja, Adoption von Kindern inklusive. Tod? Ja, und der Spieler kann sein Scherflein zur Senkung der Lebenserwartung beitragen. Will Wright mag's nämlich flexibel: »Ohne interessante Möglichkeiten zum Scheitern wäre der Erfolg im Spiel weniger bedeutsam. Es ist unser Designziel, daß der Spieler jede nur denkbare Familie aufbauen kann – egal, wie merkwürdig die auch sein mag.«

Diese experimentierfreudige Designphilosophie zeichnete bereits Wrights großen Klassiker Sim City aus. Im Februar soll sein neuestes Strategiespiel The Sims erscheinen, über dem er seit sieben Jahren brütet. Bei unserem Besuch im Maxis-Hauptquartier im kalifornischen Walnut Creek war gerade die Alpha-Phase erreicht, in der alle einzelnen Programmteile erstmals zusammengefügt wurden.



Dieser glücklich verschlampte Junggeselle spielt gerne am PC und verwendet Pizzareste als Bodenbelag.

Es werde Licht

Viele trivial anmutenden Details wirken sich konkret auf den Spielverlauf aus. So bauen Sie zu Beginn die Anfangsbehausung Ihrer Schützlinge, was naturgemäß mit einem knappen Budget verbunden ist. Auch die kleinste Hütte sollte liebevoll geschnitten sein, denn alle Sims reagieren auf Gemütlichkeit und Lichtqualität. Will Wright: »Wenn du die Nachbarin in einem kleinen, dunklen Raum küssen willst, verpaßt sie dir wahrscheinlich eine Ohrfeige. In einem großzügigen Zimmer mit vielen Fenstern und einem romantischen Feuer-

chen im Kamin sind die Chancen erheblich größer, daß sie den Kuß erwidert.«



Selbst zubereitete Hausmannskost ist günstiger als der Pizzadienst. Das Tischgespräch verbessert zudem die Beziehungswerte der Bewohner.

Lust-Objekte

Unsere Sims sind weniger Trieb- als vielmehr Objekt-gesteuert. Alle Räumlichkeiten und die darin stehenden Dinge befriedigen die acht Grundbedürfnisse unterschiedlich gut. Im einzelnen sind das Hunger, Energie, Entspannung, Spaß, Hygiene, Soziales, Raumempfinden und Blasendruck. Kippt eine dieser Anzeigen in den roten Bereich, sollten Sie Gegenmaßnahmen ergreifen: Übermüdete Sims schickt man ins Bett oder an die Espressomaschine. Ist der Hygienewert auf Halbmast, braucht die Spielfigur eine Dusche – oder gleich ein Vollbad, das auch positiv auf den Entspannungswert wirkt.

Rund 200 Gegenstände mit unterschiedlichen Auswirkungen auf das Wohlbefinden erwarten Sie im fertigen Spiel. Objekte können zum einen Fähigkeiten fördern, die für den beruflichen Werdegang nützlich sind (beispielsweise ein Computer). Zum anderen sorgen viele Gegenstände für mehr Effizienz im Alltag, damit Sie die gewonnene Zeit in die Pflege sozialer Kontakte stecken können. Der Konsumterror hat auch Nachteile: Vor allem Elektronikgeräte werden von einem steten Wertverlust gebeutelt und drohen bei mangelnder Wartung in Flammen aufzugehen. Gemälde können hingegen an Wert gewinnen (und steigern den Wohlfühl-Faktor eines Zimmers).

Sind die monatlichen Rechnungen gar größer als der Gehaltsscheck, wird irgendwann der Kühlschrank gepfändet und Ihr Sim muß verhungern. Damit Sie die Haushaltskasse im Griff haben, gibt es eine Einnahmen/Ausgaben-Übersicht. Jeder »Angriff« auf den Kühlschrank kostet beispielsweise Geld.



Das Aktionsmenü erscheint, wenn Sie ein Objekt oder eine andere Person anklicken.

Partnervermittlung

Sie können eine Hausgemeinschaft mit bis zu acht Personen bestücken. Je mehr, desto höher der Schwierigkeitsgrad. Es ist effizienter, **The Sims** mit einem Single zu beginnen und dann über Partnerwahl und geglückte Fortpflanzung eine Familie aufzubauen. Ob es zwischen zwei Sims funkt, hängt von den gemeinsamen Interessen ab. Je mehr Übereinstimmungen die Turteltäubchen in automatisch ablaufenden Gesprächen zustande brin-



Bei der Sim-Generierung prägen Sie durch Verteilung von 25 Punkten den Charakter der Spielfigur.



Die Pool-Party in der WG ist ein voller Erfolg. Wollen die Cops einen mittrinken oder für Ruhe sorgen?

Berufsberatung

Karriereleitern

Zehn unterschiedliche Karrierewege stehen zur Wahl:
Abenteurer • Büroangestellter • Ganove • Gesetzeshüter • Mediziner • Politiker • Profisportler • Schauspieler • Soldat • Wissenschaftler

Fertigkeiten

Jede Karrierestufe innerhalb dieser zehn Berufszweige stellt andere Anforderungen an die sechs folgenden Fertigkeiten Ihrer Sims:
Kochkunst • Mechanik • Fitneß • Charisma • Logik • Kreativität



Das höchste Amt in der Politikerkarriere ist »Bürgermeister«, beim Militär hingegen »Astronaut«.

Anforderungen

Da Sie über die Anforderungen für die nächste Stufe der Karriereleiter informiert werden, können Sie konkret auf eine Beförderung hinspielen. Hier einige Stationen aus der Karriereleiter »Wissenschaftler«:
Laborassistent (Logik, Mechanik)
Feldforscher (Logik, Fitneß)
Projektleiter (Logik, Kreativität, Charisma)
Erfinder (Kreativität, Logik und Mechanik)
Theoretiker (Kreativität, Logik, Charisma)



Im grauen Nahkampf-Zwirn sind Sie bestens für eine Karriere im Großraumbüro gerüstet.



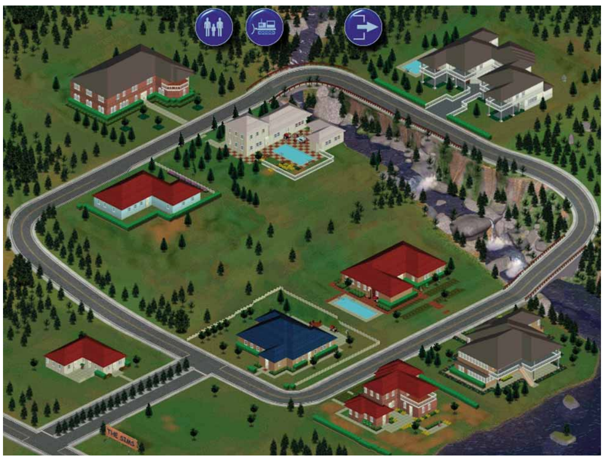
Diese vierköpfige Familie ist in ein größeres Haus umgezogen (mittlere Zoomstufe).

gen, desto stärker fühlen sie sich zueinander hingezogen. Durch gemeinsame Aktivitäten, gute Gespräche und kleine Geschenke treiben Sie den Beziehungs-Punktestand über die magische 70er-Grenze, ab der sich die Leidenschaft entzünden kann.

Ihr Kinderlein kommet

Sobald ein Heiratsantrag angenommen wurde, gehört die bessere Hälfte zum Haushalt und kann damit direkt von Ihnen gesteuert werden. Jetzt geht's mit der Bevölkerungsexplosion richtig los: Bei jedem »leidenschaftlichen Kuß« stehen die Chancen 1 zu 5, daß der Klapperstorch eine Wiege samt krähendem Inhalt abwirft. Das Baby ist ein kurzes Übergangsstadium, das nur wenige Spieltage währt und als Sondermission gedacht ist: Wenn die gestreßten Eltern den kleinen Fratz nicht gut umhegen, wird er vom Jugendamt einkassiert. Haben Sie diese Phase überstanden, macht es »Plopp!«, und der Nachwuchs verwandelt sich in ein direkt steuerbares Kind, dessen Aufzucht nicht mehr ganz so arbeitsintensiv ist.

Bis zu zehn Familien tummeln sich in Ihrer Festplatten-Nachbarschaft. Die Mitglieder können sich gegenseitig besuchen und Freundschaften knüpfen. Direkt gesteuert werden nur die Bewohner jeweils eines Haushalts. Um zu einer anderen Familie zu wechseln, müssen Sie deren Spielstand laden.



Jedes Nachbarhäuschen repräsentiert einen anderen Spielstand.

Ein Sim will nach oben

Da der Punktestand bei allen Fähigkeiten und Bedürfnissen stets einsehbar ist, können Sie auf konkrete Etappenziele hinspielen: Noch einen Charismapunkt und drei Logikpunkte mehr, und schon wird Ihr Schützling Projektleiter. Ohne spielerische Führung wird der Sim-Schützling keine Fortschritte bei Fortbildung und Familiengründung machen. Sich selber überlassen, kümmern sich die Spielfiguren nur um elementare Dinge wie Nahrungsaufnahme, Schlaf und den Gang zur Toilette.



Streiten, quatschen, knutschen: Interaktionen versprechen Aufregung.

Große Web-Familie

Das Aussehen der Spielfiguren können Sie mit importierten Fotos modifizieren und so Ihre eigene Familie nachbauen. Der Sippe spendiere man dann einen Nachbau des Eigenheims, importiere das Lieblings-Tapetenmuster – und schon hat man eine virtuelle Puppenstuben-Ausgabe der eigenen Häuslichkeit. Die können Sie sogar dem Rest der Welt präsentieren: Auf Wunsch soll **The Sims** aus jedem Spielstand eine HTML-Seite generieren, für den Maxis-Server im Internet. Anhand der statistischen Werte wird Ihre Familie mit anderen Einsendungen verglichen. Das Resultat werden verschiedene Top-10-Listen sein, die kundtun, welche Spieler die reichsten, klügsten oder zerrüttetsten Familien entwickelt haben. Sie sollen sogar ein Fotoalbum anlegen können.

Nach Vorbild der intensiven Download-Angebote für **Sim City 3000** sind zusätzliche Objekte in Planung, die Sie in Ihre bestehenden Spiele einbauen. Da die Gegenstände auch neue Verhaltensroutinen für die Spielfiguren enthalten, verspricht diese Idee viel langfristige Abwechslung. Will Wright bekräftigt: »Das Leben ist ein Echtzeit-Strategiespiel – und wir spielen es ständig.« HL

The Sims

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Maxis
Termin:	1. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »The Sims ist eine herrliche Spielwiese für all die Torheiten, die man sich im wirklichen Leben niemals trauen würde. Nach der anfänglichen Experimentierphase gibt es genug handfeste Spielziele, um die Motivation aufrecht zu erhalten. Für mich einer der originellsten Titel seit Alter Ego auf dem C64!«

Fantasy-Feuerwerk

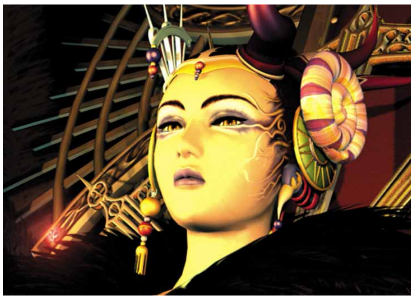
Final Fantasy 8



Schöne Frauen und finstere Mächte entführen Sie ins Reich der Techno-Fantasy. Ein Rollenspiel »made in Japan« verbindet perfekt Story und Spielspaß.

Auf Demo-CD: Video-Special

Schon mit **Final Fantasy 7** machte Square japanische Rollenspiele auf dem PC salonfähig. Der Nachfolger lehrt die westliche Konkurrenz endgültig das Fürchten. **Final Fantasy 8** zieht Sie mit einem Grafikfeuerwerk der Sonderklasse in seinen Bann. Im düsteren Neo-Techno-Ambiente erleben Sie eine dramatische Story um Liebe, Verrat und Tod.



Die Hexe Edea ist das Böse in Person.

Perfekter Plot

Keine Angst, wenn Sie Teil 7 verpaßt haben, denn die Story hat mit der des Vorgängers nichts zu tun. Sie schlüpfen in die Rolle von Squall Leonard, einem frischgebackenen Mitglied der militärischen Sondereinheit SeeD. Vom Tag der Abschlußprüfung an begleiten Sie Squall, der gleich sein erstes Abenteuer im Kampf gegen einen Riesenroboter erlebt. Kaum hat er das knapp überlebt, gerät sein Heimatland unter das Joch der bösen Hexe Edea. Zur gleichen Zeit trifft er auf die Widerstandskämpferin Rinoa, die genauso mutig wie gutaussehend ist. Und ehe er sich versieht, steckt Squall mitten in einem epischen Plot. Der entwickelt sich auch noch auf einer zweiten Ebene. Denn gelegentlich steuern Sie die Geschicke des Ex-Söldnerführers und Journalisten Laguna, der in einer anderen Epoche lebt.

Komplexe Kämpfe

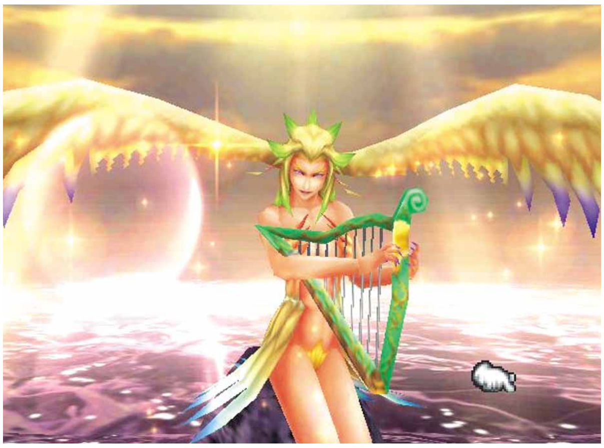
Kernstück von **Final Fantasy** ist seit jeher das ausgefeilte, hochkomplexe Kampfsystem. Bis zu drei mutige Helden gleichzeitig ringen quasi rundenweise mit Gegnern und Getier jeder Art. Allerdings spielt die Zeit dabei eine gewisse Rolle. Denn jeder Kämpe muß eine anhand eines Balkens heruntertickende Reaktionszeit abwarten, bevor er einen neuen Angriff starten darf. Noch mehr Action kommt ins Spiel, wenn Sie »Limit Breaks« einsetzen. Diese Sonderattacken lösen Sie wie in Prügelspielen durch Drücken bestimmter Tasten (gelegentlich sogar in einem speziellen Rhythmus) aus. Komplizierter wird es, wenn Sie die Guardian Forces in den Kampf schicken wollen. Denn dann müssen Sie vorher im Optionsmenü Ihrem Helden einen Kampfgeist zuweisen. Dort verkuppeln Sie auch dessen magische Sprüche mit den Sonderfähigkeiten der Guardian Forces. Dadurch kommen Sie in den Genuß verbesserter Rüstungswerte.



Die Helden bestehen aus Polygonen, die in vorberechnete Hintergründe einkopiert werden. Hier trifft Squall auf seine große Liebe Rinoa.







Wenn die Guardian Forces in den Kampf eingreifen, präsentieren sie sich in hervorragend animierter, opulenter 3D-Grafik.

Schöne Schutzengel

Die Gefechte werden in schönster 3D-Grafik ausgetragen. Dabei verblassen die schon sehr schicken Standard-Animationen angesichts der Attacken der Guardian Forces. Diese »Schutzgeister« bekommen Sie im Laufe der Zeit, indem Sie sie in Kämpfen besiegen. Ähnlich wie bei den Elementals aus **Final Fantasy 7** handelt es sich um mächtige Dämonen, die locker zehnmal mehr Schaden anrichten als einer Ihrer Helden. Und das wird Ihnen in langen, hervorragend in Szene gesetzten Sequenzen präsentiert. Shiva zum Beispiel wächst aus dem Boden zu voller Größe innerhalb eines Eiskristalls heran, schlägt bedeutungsvoll die Augen auf, sprengt das frostige Gefängnis und bläst dann dem Gegner einen bildschirmfüllenden Eissturm um die Ohren. Ein anderes Monsterpaar tritt nur gemeinsam auf. Dabei schlägt der größere von beiden dem Gegner den Erdboden unter den Füßen weg und springt dann in die Höhe, um den immer noch durch die Luft fliegenden Feind zu Boden zu schmettern.



Gelegentlich wechseln Sie Ihre Identität und erleben die Geschichte aus der Perspektive von Ex-Söldnerführer und Journalist Laguna.

Fast ein Film

Noch schöner als die prachtvollen Kämpfe sehen die häufig eingestreuten Zwischensequenzen aus. So laufen Schlachten mit futuristischen Vehikeln ab, Roboter springen von Gebäuden herab und verfolgen die SeeD-Soldaten. Aber auch die Romantik kommt nicht zu kurz. Squall und Rinoa lernen sich in einer todschicken Ballszene kennen. Dabei wirken die Bewegungen so geschmeidig und flüssig, daß man die digitale Herkunft der beiden Protagonisten für eine kurze Zeit glatt vergißt. Und die gewaltvolle Machtübernahme von Edea läßt Ihnen, unterstützt von Carmina-Burana-ähnlichen Chorklängen, einen wohligen Schauer den Rücken hinunterlaufen.



Die Landkarte ist frei drehbar, interessante Örtlichkeiten wie diese Höhle sehen Sie schon aus großer Entfernung.

Coole Charaktere

Zwischensequenzen, Kämpfe und Spielgrafik sehen erheblich erwachsener aus als noch in Teil 7. Das heißt aber nicht, daß Sie in **Final Fantasy 8** auf Durchschnittstypen treffen. Squall und seine männliche Anhängerschaft wirken wie eine illustre Mischung der Charaktere aus **Matrix**, mit einem Hauch Western-Ambiente. Die Damen, vor allem Rinoa, entsprechen dagegen noch am ehesten fernöstlicher Ästhetik. Bis zu drei Helden dürfen Sie jeweils mitnehmen, die sich vor gezeichneten Hintergründen bewegen. Dort führen Sie auch die zahllosen Gespräche, innerhalb derer sich ein Großteil der Story fortentwickelt. Gelegentlich müssen Sie an bestimmten Orten vorgeskriptete Ereignisse per Knopfdruck auslösen. Wenn Sie auf die drehbare und zoombare 3D-Karte wechseln, wird die Party beim Reisen stellvertretend als Einzelfgur dargestellt. MIC

Final Fantasy 8

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Square
Termin:	Januar 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Final Fantasy 8 verbindet eine fulminante Story mit flexiblen Kämpfen im Edelgrafik-Gewand. Vor allem die wundervollen Renderszenen suchen ihresgleichen. Der erwachsenere Look wird auch ernsthafte Rollenspieler ansprechen.«

Krieg der Untoten

Crusaders of Might & Magic



Ein Untoter hat sich zu nah herangewagt.

Die bekannte Fantasy-Serie will Neuland erobern: Nach erfolgreichen Rollenspiel- und Strategietiteln erscheint demnächst ein rassiger Action-Ableger.

Das Leben im düsteren Mittelalter ist kein Kindergeburtstag. Die Erfahrung muß auch der Jüngling Drake machen, als untote Übelwichte von der örtlichen Abteilung der »Legion der Gefallenen« sein Dorf brandschatzen und seine Familie meucheln. Drake schwört Rache und übt sich in Macht und Magie, um dann den Kreuzrittern beizutreten, die mit der Legion ebenfalls das eine oder andere Federvieh zu rupfen haben.

Raufbold auf Rachezug

Anders als alle bisherigen Programme mit **Might & Magic** im Titel ist **Crusaders** weder Rollen- noch Strategiespiel, sondern ein Action-Reißer wie **Shadowman** oder **Heretic 2**. Sie sehen dem Helden Drake von hinten über die breiten Schultern und raufen sich fünf Welten weit durch immer neue Monsterhorden, bis Sie schließlich den Oberschurken Necros stellen. Allerdings will Hersteller 3DO sein vertrautes Terrain nicht völlig verlassen: **Crusaders** soll, wenn auch dosiert, mit charakteristischen Rollenspiel-Elementen gewürzt sein. Drake wird sich entwickeln und neue Zauber lernen, wobei das beliebte »Welcher Spruch killt welchen Unhold?«-Spielchen zum Einsatz kommen soll. Waffen, Rüstung und Extras, die neue Fähigkeiten wie Unsichtbarkeit oder Supertempo verleihen, liegen in den 15 Levels verstreut. Zusätzlich wird Drake bei Händlern Tränklein, Schutzkleidung und Mordwerkzeug einkaufen dürfen. Die Geschichte ist zwar in Episoden unterteilt, soll aber einigermaßen nichtlinear vorangehen, da Sie einmal entdeckte Orte immer wieder besuchen können.



Schickes Monsterschmoren: Drakes Zaubersprüche lösen spektakuläre Effekte aus.

Action, Action, Action

Trotz Rollenspiel-Touch wird der Schwerpunkt voll auf Action liegen: Drake rennt, springt, klettert und wirft wild mit Zaubern um sich. Davon soll es zwölf verschiedene geben, vom »Feuerball« bis zum »Heiligen Zorn«. Die meisten Kämpfe werden mit Klinge gegen Klaue auf kurze Distanz ausgetragen, Drake kann aber auch Pfeile abfeuern: Dann schaltet die Engine zum besseren Zielen auf Ego-Perspektive. Bereits in unserer Alpha-Version merkt man **Crusaders** deutlich an, daß es eigentlich für die Playstation geplant ist und sich eher an Neukäufer als an alte Fans der Serie wendet. Die Entwickler versprechen aber, den Konsolen-Kardinalfehler zu vermeiden: Auf dem PC wird man jederzeit den momentanen Spielstand speichern dürfen. GUN



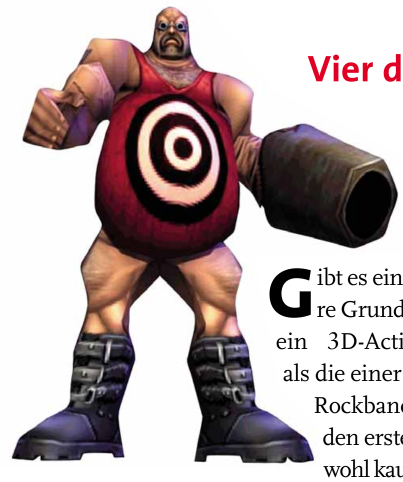
Crusaders of Might & Magic

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	3DO
Termin:	1. Quartal 2000	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »Wer hätte gedacht, daß die altehrwürdige M&M-Reihe einen so frischen und lebhaften Sproß hervorbringt? Grafik und Story machen einen soliden Eindruck, und die Rollenspielanteile sollten verhindern, daß Crusaders nur ein seichter Shooter wird.«

Willkommen in der Manege

Kiss: Psycho Circus



Vier dick geschminkte Musiker und blutrünstige Killer-Clowns sollen ebenso ungewöhnlichen wie morbiden Ballerspaß bringen.

Gibt es eine blödere Grundlage für ein 3D-Actionspiel als die einer uralten Rockband? Auf den ersten Blick wohl kaum: Vier bejahrte Herren, die albern geschminkt ihre Oldies von sich geben, sind normalerweise nichts, was Freunde des Genres mit makabrem Ballerspaß in Zusammenhang bringen. Dem Ego-Shooter **Kiss: Psycho Circus** könnte es trotzdem gelingen, selbst unter hartgesottenen **Quake**-Freaks für Furore zu sorgen. In dem Programm, das derzeit von einem Trupp ehemaliger **Daikatana**-Entwickler produziert wird, schießen Sie sich durch eine dunkel-düstere Zirkuswelt irgendwo in einer fremden Parallelwelt. Genaugenommen basiert das Programm auch nicht auf der Glamrock-Kombo Kiss, sondern auf einer Comicserie um die Musiker. Und die stammt immerhin von Todd McFarlane, der unter Insidern vor allem durch seine Comics, Filme und Figuren zu **Spawn** bekannt ist.



Statt eines freundlichen Blickes glüht pure Mordlust in den Äuglein des spinnenbeinigen Spaßmachers.



Größeren Monsterhorden begegnen Sie öfters.

Wasser marsch

In **Kiss: Psycho Circus** sollen Sie das sprichwörtlich Böse davon abhalten, sein Kind auf Erden zu schicken. Dazu müssen vier sogenannte Elder befreit werden. Hinter diesen geheimnisvollen Weisen stecken natürlich die Herren Musiker, die jeweils stellvertretend für ein Element stehen, Sänger und Gitarrist Paul Stanley beispielsweise für Wasser. Zum Dank schenkt er Ihnen einen Teil seiner Kräfte. Damit planen die Entwickler einige ungewöhnlichere Situationen. Etwa, wenn Sie mit einer frisch erbeuteten Wasserpistole gegen pyromanisch veranlagte Clowns auf Einrädern antreten. Damit deren brennender Haarschopf nicht eine alleszerstörende Mega-Bombe entflammt, müssen Sie das Feuer rechtzeitig löschen.

Insgesamt sollen die Kiss-Tonkünstler allerdings keine größere Rolle spielen. Die Monsterschaft besteht aus psychopathischen Spaßmachern, schrägen Zirkusartisten und einigen eher konventionellen Bestien. Dabei setzen die Designer ganz auf Masse: Wir konnten bereits miterleben, wie sich ein Schwarm von mehreren Dutzend Mini-Monstern aus einem Fenster ergoß und wütend angriff – ohne, daß das Spiel ins Ruckeln kam. PS

Kiss: Psycho Circus

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Take 2
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Psycho Circus ist eines der ungewöhnlichsten 3D-Actionprojekte. Derzeit sieht es so aus, als hätten die Entwickler genau den richtigen Ansatz gefunden: schrägen Horror statt singender Altstars.«

Sie nannten ihn Nobody

Planescape Torment



Wir haben für Sie die erste Vorab-Version von Interplays düsterem Rollenspiel auf Baldur's-Basis gespielt.

Der Namenlose erwacht in einer Gruft. Er weiß nicht, wo er sich befindet, warum er dort ist, nicht einmal, wer er ist. Eine Tätowierung bringt nur wenig Licht in das Dunkel seiner Geschichte: »Finde dein Tagebuch. Dann gehe zu Pharod – er kann dir helfen.« Nur: Wer ist Pharod? Und wie kommt der Namenlose aus der Grabstätte? Fragen über Fragen, und nur Sie können im Rollenspiel **Planescape Torment** die entscheidenden Antworten finden.

Erwachsene Welt

Planescape Torment benutzt eine verbesserte Version der Engine von **Baldur's Gate** und spielt ebenfalls im berühmten AD&D-Universum. Allerdings wirkt die Umgebung erwachsener. Eine düster-glühende Optik unterstützt die Atmosphäre. Eines Ihrer potentiellen Party-Mitglieder ist eine lebende Kampfrüstung, deren Besitzer so versessen auf Gerechtigkeit war, daß er seinen Tod gar nicht bemerkt hat – und deshalb weiterlebt.

Die Spielfiguren sind größer geworden. Da gleichzeitig der Bildschirmausschnitt breiter ist, bleibt die Übersicht erhalten. **Planescape Torment** soll mehr Wert auf Dialoge und Rätsel legen als **Baldur's Gate**. Nichtsdestotrotz haben uns die Kämpfe in der Preview-Version sehr großen Spaß gemacht. Dafür sorgen schon die neuen, effektvolleren Zaubersprüche.



So farbenfroh sehen die wenigsten Orte der düsteren Planescape aus.

Mein Freund, der Schädel

Sie beginnen das Spiel mit einem fest vorgegebenen Helden – dem Namenlosen. Lediglich einige Charakterpunkte dürfen Sie auf Werte wie Intelligenz oder Stärke verteilen. Ihre eigentliche Ausrichtung legen Sie erst im Spiel fest. Statt bei der Charaktergenerierung einfach auf »Dieb« zu klicken, müssen Sie später bei einem Meisterlangfinger in die Lehre gehen. Außerdem können Sie sich verschiedenen Parteien anschließen. So glauben die Godsmen, daß sich jeder Sterbliche zum Gott hocharbeiten kann.

Die Übersichtskarte hält automatisch wichtige Orte fest, und neue Fähigkeiten werden durch Hilfetexte ausführlich erklärt. Obendrein bekommt Ihr Held mit dem schwebenden Totenschädel Morte einen weisen Helfer an seine Seite. Das sind nur einige der Ideen von Projektleiter Guido Henkel, der allerdings inzwischen wegen inhaltlicher Streitpunkte der Firma Interplay den Rücken gekehrt hat. RS



In der Grabstätte findet der Namenlose den Geist seiner ehemaligen Geliebten.

Planescape Torment

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Termin:	1. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Mir gefällt die ›erwachsene‹ Welt ausgesprochen gut. Auf der anderen Seite bezweifle ich, daß sich gerade Einsteiger mit dem sehr abgefahrenen Planescape-Universum anfreunden können.«

Kampf den Blechlawinen

Der Verkehrsgigant

Mit Köpfchen, Kapital und Kampfgeist sollen Sie eingefahrene Automobilisten in Busse und Bahnen locken – und zwar in Ihre.



In der Bildmitte saust unsere blaue Straßenbahn über die Schienen; das Interface fehlt hier noch.

Die Stadt könnte so schön sein: Liebevoll renovierte Altbauten flankieren schattige Alleen, aus einer Kathedrale erklingt ein Chor, im Fußballstadion jubeln die Massen. Doch Blechlawinen verunstalten die Prachtstraßen – Stoßstange an Stoßstange schleicht der Individualverkehr über den Asphalt. Und genau das sollen Sie verhindern. In JoWoods Wirtschaftssimulation **Der Verkehrsgigant** kaufen Sie Busse und Bahnen, errichten Liniennetze und kämpfen um jeden Fahrgast. Doch die Bürger lieben ihre Autos abgöttisch...

Chaos am Eiffelturm

Rund 60 fiktive Städte in drei Kampagnen soll das fertige Spiel enthalten. Die Orte erstrecken sich über mehrere Bildschirme und sind wunderschön anzusehen. JoWoods Grafiker haben über 500 Gebäude gezeichnet. Schräg von oben schauen Sie auf Vorstadthäuser, Prunkvillen oder Wahrzeichen wie den Eiffelturm. Leider sind die Bürger extrem fußkrank und springen selbst dann ins Auto, wenn ihr Arbeitsplatz auf der anderen Straßenseite liegt. Bevor Sie die ersten Haltestellen einrichten und Linien durch die Straßen legen, müssen Sie die Wünsche der Einwohner studieren. Die wollen nämlich nicht nur zur Arbeit und in die Schule, sondern auch einkaufen oder in Freizeitzentren. Wenn Sie beispielsweise ein Wohnhaus anklicken, werden die Zielgebäude rot eingefärbt; per Klick auf einen Passanten nennt ein Textfenster sein Ziel. Die Hauptverkehrsadern erkennen Sie sofort an den Staus; wenn Sie hier eine Buslinie fahren lassen, klingelt erst mal das Kleingeld. Falls die Linie aber floppt, weil auch der Bus im Stau steckt, sinkt die Zufriedenheit der Passagiere.

Vom Schrottbus zur Magnetbahn

Anfangs können Sie nur Uralt-Busse auf Stadtrundfahrt schicken, doch ein normales Szenario läuft über rund fünfzig Spieljahre, und mit der Zeit werden Ihnen neue Fahrzeugtypen angeboten. Neben Bussen pendeln dann Straßen- und S-Bahnen, Einschienen- und Schwebezüge. Außerdem rühren Sie die Werbetrommel in eigener Sache, können aber auch Plakatflächen an Haltestellen und am Fuhrpark vermieten. Um besonders lukrative Werbeverträge an Land zu ziehen, müssen Sie ein bestimmtes Fahrgastaufkommen nachweisen – schon wird der Kampf um Kundschaft noch härter. JoWood feilt noch an unterschiedlichen Missionszielen, damit Sie nicht in jeder Stadt auf »mache x Gewinn in y Jahren«-Aufträge stoßen. MD



Zwei Busse fahren den Halt »Brandenburger Tor« an.

Der Verkehrsgigant

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: JoWood
Termin: Februar 2000
Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Der Modelleisenbahn-Charme lädt sofort zum Ärmelhochkrempeln und Linienbauen ein. Allerdings könnte die Langzeitmotivation darunter leiden, daß man immer nur Fahrgäste transportiert – denn einen komplex-fordernden Güterkreislauf wie bei Railroad Tycoon 2 gibt's beim Verkehrsgiganten nicht.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Sudden Strike: Die Panzer rollen im Februar.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99, 12/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Anstoss 3	Fußball-Manager	Ascaron	6/99, 12/99	Sehr gut	Februar 2000
	Aqua	U-Boot-Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	Microprose	10/99	Gut	1. Quartal 2000
NEU	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Interplay	1/00	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Command & Conquer Renegade	Actionspiel	Westwood	11/99	Gut	1. Quartal 2000
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	2. Quartal 2000
NEU	Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	3DO	1/00	Gut	1. Quartal 2000
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/99, 12/99	Sehr gut	Dezember '99
	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99, 10/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Demonworld 2	Echtzeit-Strategie	Ikarion	10/99	Gut	April 2000
NEU	Der Clou 2	Strategiespiel	Neo	1/00	Gut	1. Quartal 2000
	Der Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation	JoWood	1/00	Gut	Februar 2000
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99, 12/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	März 2000
	Duke Nukem Forever	3D-Action	3D-Realms	8/99, 1/00	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	Dezember '99
UPDATE	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	8/99, 1/00	Ausgezeichnet	Januar 2000
NEU	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/00	Ausgezeichnet	Ende 2000
	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99, 9/99	Sehr gut	Februar 2000
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98, 9/99	Sehr gut	Januar 2000
	Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose	11/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Halo	Actionspiel	Bungie	12/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Icewind Dale	Action-Rollenspiel	Interplay	12/99	Gut	2. Quartal 2000
UPDATE	Imperium Galactica 2	Strategiespiel	Digital Reality	10/99	Gut	1. Quartal 2000
NEU	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	Take 2	1/00	Gut	2. Quartal 2000
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
	MDK 2	Actionspiel	Bioware	11/99	Gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	Januar 2000
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
UPDATE	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99, 6/99, 1/00	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI	9/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Star Trek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99, 12/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	Februar 2000
UPDATE	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99, 1/00	Sehr gut	März 2000
NEU	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	CDV	1/00	Sehr gut	Februar 2000
	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	10/99	Gut	1. Quartal 2000
NEU	Thandor	Echtzeit-Strategie	Innonics	1/00	Gut	Januar 2000
	The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	1/98, 12/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	The Sims	Strategie	Maxis	5/99, 1/00	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	1. Quartal 2000
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	11/99	Ausgezeichnet	4. Quartal 2000



Spiele und Hardware für den Wunschzettel

Weihnachts-Shopping

In der Spielewelt wird man vom Weihnachts-Angebot schier erschlagen. Wir stellen Spiele aus jedem Genre vor, die sich für Einsteiger und Fortgeschrittene eignen, und empfehlen Hardware-Geschenke.

Welches Hobby kann aufregender sein als PC-Spiele? Nur vor dem Monitor können Sie ferne Welten erforschen, ohne sich Blasen und nasse Füße zu holen. Oder Schlachten schlagen, ohne selbst in die Schußlinie zu geraten. Doch gerade vor Weihnachten ist das Angebot in den Spieleläden uferlos, und vor allem Einsteiger werden schnell überfordert. Deshalb gibt's die GameStar Shopping-Tips: Auf den folgenden Seiten empfehlen wir Einsteigern und Fortgeschrittenen Top-Spiele, fein säuberlich nach den Genres Action, Strategie, Sport, Simulation und Adventure sortiert. Bei den Einsteigertips haben wir berücksichtigt, daß die Spiele auch auf schwächeren PCs laufen.

Preistips runden unsere Spiele-Einkaufsberatung ab – da finden selbst Sparsame ein Schnäppchen für ihre Sammlung. Die Budgetspiele müssen Sie zwar manchmal länger suchen, doch der Aufwand lohnt sich; für wenig Geld bekommen Sie eine wahre Perle – ideal zum Reinschnuppern ins Spielehobby. Für alle Empfehlungen nennen wir die benötigte PC-Ausstattung sowie eine Hotline-Nummer des Herstellers, unter der Sie Hilfe zum entsprechenden Titel bekommen können.

Und schließlich stellen Ihnen unsere Redakteure ihre ganz persönlichen Hardware-Geschenktips vor – von der kugellosen Maus über den Lego-Roboter bis hin zum 19-Zoll-Monitor. Falls Sie sich eine flottere Grafikkarte oder ein Zip-Laufwerk gönnen wollen, sind Sie hier gut beraten. Hier können auch Leute fündig werden, die schon alles zu haben glauben. Damit sie endlich wissen, was sie sich schenken lassen...

Inhalt

Shopping-Tips: Actionspiele



Unser Action-Experte Peter Steinlechner reitet auf Drachen.

FÜR EINSTEIGER

Drakan



Drakan: Abenteuer mit Dame und Drache.

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (01805) 25 43 91
Hardware-Angaben:
Pentium II/233,
32 MByte RAM, 4fach CD,
3D-Karte notwendig

Sie ist hübsch und reitet einen Drachen: die Heldin Rynn im Actionspiel **Drakan**. Mit dem ungleichen Duo sollen Sie Rynns entführten Bruder wiederfinden. Sie fliegen und marschieren durch Fantasy-Welten mit Bergen, Tälern, düsteren Höhlen und einer karibisch angehauchten Inselgegend. Rynn ist für Kämpfe auf dem Boden zuständig: Per Maus führen Sie einfache Schlag- und Hiebkombinationen aus und verprügeln so Horden von Monstern. Um größere Entfernungen zu bewältigen, klettern Sie auf den Drachen, schwingen sich – prächtig animiert – mit schweren Flügelschlägen empor und liefern sich Luftkämpfe mit anderen Feuerspuckern.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Rayman 2



Rayman 2: Als Strahlemann verprügeln Sie Roboter.

Hersteller: Ubi Soft
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (0211) 338 00 44 30
Hardware-Angaben:
Pentium 200,
32 MByte RAM, 4fach CD,
3D-Karte notwendig

Blonde Haare, Knubbelnase, freischwebende Hände und Füße: So sieht Rayman aus, der Protagonist im Actionspiel **Rayman 2**. Um seine Freunde zu retten, springen Sie mit dem Strahlemann durch kunterbunte Wälder, tauchen durch riesige Seen und hopsen durch ein poppig-schräges Totenreich. Abgesehen von der tollen Grafik gibt's auch spielerisch ständig neue Highlights. Sei es, daß ein Sumpfdrache Sie zu einer Partie Wasserski einlädt, Sie sich an Energie-Lianen durchs Weltall hangeln oder fiese Roboterpiraten verkloppen. Die Handhabung des Blondschopfes geht klasse von der Hand, dafür geht's oft nicht ganz einfach zu – aber immer fair.

PREIS-TIP

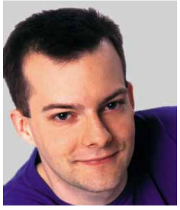
Unreal



Unreal: Heiße Kämpfe gegen 3D-Bestien.

Hersteller: Epic Games
Preis: ca. 50 Mark
Hotline: (01805) 25 43 91
Hardware-Angaben:
Pentium II/233,
32 MByte RAM, 4fach CD,
3D-Karte empfohlen

Schon über ein Jahr alt, für unter 50 Mark zu haben – aber technisch und spielerisch noch immer erstklassig: das 3D-Actionspiel **Unreal**. In der Ich-Perspektive ballern Sie sich nach dem Absturz Ihres Raumschiffs über einen fernen Planeten. Dabei müssen Sie sowohl gegen fiese Außerirdische kämpfen als auch den unterdrückten Ureinwohnern beistehen. Atemberaubend sind einige der Orte, die Sie besuchen – beispielsweise eine riesige Burg oder eine Wolkenstadt. Unreal setzt weniger auf Gegnermassen, sondern mehr auf einzelne Feinde, die sich clever verhalten und schon mal fliehen, um mit aufgefrischter Gesundheit zurückzukommen. PS



Strategie-Experte Jörg Langer liebt Age of Empires 2.

Shopping-Tips: Strategiespiele

FÜR EINSTEIGER

Command&Conquer 3

Erbitterte Gefechte zwischen der hinterhältigen Bruderschaft von Nod und der edlen Global Defence Initiative, kurz GDI, erschüttern die Erde der nahen Zukunft. In Command&Conquer 3 schlagen Sie Ihre Schlachten nicht Zug um Zug, sondern in Echtzeit. Sie bauen den geheimnisvollen Rohstoff Tiberium ab, um Produktionsstätten und Abwehranlagen, Schwebepanzer, Bomber oder riesige bemannte Kampfroboter zu finanzieren. Die Bedienung ist leicht zu erlernen, der Schwierigkeitsgrad steigt mit jedem Einsatz sanft an. Zwischen den Missionen spinnen Videos die Handlung fort, die Qualität der Filme reicht von »ganz nett« bis Spezialeffekte-Orgie.

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark
Hotline: (0190) 90 00 30
Hardware-Angaben:
Pentium 166,
32 MByte RAM, 8fach CD



C&C 3: Futuristische Schlachten zwischen GDI und Nod.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Age of Empires 2

Wenn Ritterheere aufeinanderprallen, Katapulte Stadtmauern zerbröseln und Segelschiffe brennend sinken – dann wird Geschichte zum Thriller. Im Echtzeit-Strategiespiel Age of Empires 2 kann man sich an den toll animierten mittelalterlichen Schlachten kaum sattsehen; vor allem die Belagerungen bieten Dramatik pur. Das Wirtschaftssystem ist komplex, aber nicht kompliziert, die Steuerung intuitiv. Sie erforschen bessere Truppen, um etwa simple Schleuderer durch Musketiere zu ersetzen, und schließen Bündnisse mit Nachbarvölkern. Einziger Wermutstropfen: Zwischen den Missionen gibt's statt Videosequenzen nur langweilige vorgelesene Texttafeln.

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (0180) 567 22 55
Hardware-Angaben:
Pentium 166,
32 MByte RAM, 2fach CD



Age of Empires 2: Schön animiertes Schlachten-Epos.

PREIS-TIP

Anno 1602 Königsedition

Mit einem kleinen Segelschiff fängt alles an: Auf der Suche nach einer neuen Heimat landen Sie im Aufbauspiel Anno 1602 auf einer fremden Insel. Mit einigen Vorräten gründen Sie Ihre erste Kolonie, bauen Wohnhäuser, Minen und Plantagen. Da Ihre Untertanen bald nach weiteren Gütern quengeln, müssen Sie mit benachbarten Inseln handeln – oder mit Waffengewalt einsacken. Friedliche Spieler schalten die Kämpfe ab und siedeln gemütlich vor sich hin. Dann bleiben Ihre Flotten auch von den fiesen Piraten verschont. Aber Vorsicht: Ihre Untertanen werden zudem von Hungersnöten, Bränden und der Pest bedroht. Und Sie von der hohen Suchtgefahr... LA

Hersteller: Sunflowers
Preis: ca. 60 Mark
Hotline: (0190) 51 05 50
Hardware-Angaben:
Pentium 133,
16 MByte RAM, 4fach CD



Anno 1602: Bauen, handeln und kämpfen.



Shopping-Tips: Sport- & Rennspiele



Sport-Experte Michael Galuschka brettert über Eis und Asphalt.

FÜR EINSTEIGER

Need for Speed 4



Need for Speed 4: Sorglos mit schicken Flitzern rasen.

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (0190) 57 23 33
Hardware-Angaben:
Pentium 166,
32 MByte RAM, 4fach CD,
3D-Karte empfohlen

Für manchen ist ein BMW Z3 das höchste der Gefühle. Doch mit derlei Kleinwagen fangen Sie im Autorennspiel **Need for Speed 4** gerade mal an. Wenn Sie in Provinzrennen ordentlich Geld gescheffelt haben, dürfen Sie in Nobelhobeln der Marken Ferrari, Lamborghini, Jaguar oder Chevrolet über den Asphalt brettern. Zwischen den Rennen reparieren und tunen Sie Ihre Flitzer. Wem das zu anstrengend ist, der kann sich im Arcade-Modus schadensfrei und mit perfekter Bodenhaftung dem Geschwindigkeitsrausch hingeben. Wenn normale Rennen Sie langweilen, liefern Sie sich Duelle mit Polizeiwagen, oder jagen selbst als Cop Temposünder.

FÜR FORTGESCHRITTENE

NHL 2000



NHL 2000: Eishockey am PC – ohne Schnupfengefahr.

Hersteller: EA Sports
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (0190) 57 23 33
Hardware-Angaben:
Pentium 200,
32 MByte RAM, 4fach CD,
3D-Karte empfohlen

Für Fans der jeweiligen Sportarten sind EA Sports' **Fifa 2000** (Fußball) und **NBA 2000** (Basketball) ebenfalls sehr empfehlenswert, unsere Nummer 1 ist aber das brillante Eishockeyspiel **NHL 2000**. Das richtet sich trotz des eingebauten Anfänger-Modus' hauptsächlich an Fortgeschrittene. Sie führen für maximal zehn Saisons einen Verein der NHL, wobei Sie die Partien nicht nur mit Tastatur oder Gamepad selbst ausspielen, sondern als Trainer auch Aufstellung und Taktik bestimmen. Außerdem müssen Sie die Personalpolitik planen, da Ihre Spieler realistisch altern, und im »Rookie Draft« neue Talente verpflichten.

PREIS-TIP

Kurt



Kurt: Die Aufstellung ist der Schlüssel zum Erfolg.

Hersteller: Heartline
Preis: ca. 40 Mark
Hotline: (089) 85 79 51 38
Hardware-Angaben:
Pentium 133,
32 MByte RAM, 4fach CD

Den gelungenen Fußball-Manager **Kurt** gibt's zum Jubelpreis für den schmalen Geldbeutel, seit der Nachfolger **Kicker Fußball Manager** auf dem Markt ist. Dabei ist **Kurt** trotz des doofen Namens kaum schlechter als die Konkurrenz aus dem eigenen Haus. Sie führen als Manager und Trainer einen beliebigen Bundesligaverein, um ihn an die Spitze zu bringen. Der Clou: Die Spiele werden realistisch in Echtzeit simuliert, was trotz mäßiger Grafik lebensecht rüberkommt. Leider hat der Hersteller keine DfB-Lizenz; Vereins- und Spielernamen sind deshab leicht verballhornt. Kurt-Besitzer können den Nachfolger als Update für 40 Mark erwerben. MG



Simulations-Experte Mick Schnelle sitzt im Hubschrauber.

Shopping-Tips: Simulationen

FÜR EINSTEIGER

Combat Flight Simulator



Combat Flight Simulator: Jäger über London.

Hersteller: Microsoft
Preis: 90 Mark
Hotline: 0180 5251199
Hardware-Angaben:
Pentium II/266,
32 MByte RAM, 8fach CD,
3D-Karte empfohlen

Mit dem **Combat Flight Simulator** wendet sich Microsoft gezielt an Gelegenheitsflieger, die's im Zweiten Weltkrieg mal richtig krachen lasen wollen. Acht leicht kontrollierbare Maschinen erwarten Sie im Luftkampf auf englischer, amerikanischer oder deutscher Seite. Praktischerweise brauchen Sie keinen Blick ins Handbuch zu werfen, um die ersten Missionen zu starten. Denn das Programm blendet alle Tasten ein, die Sie benötigen, um zu starten oder den Autopiloten zu aktivieren. Auch das Flugmodell ist sehr gnädig und vergibt kleinere Flugfehler. Dadurch ist es ziemlich leicht, sich hinter die computergesteuerten Gegner zu setzen.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Armored Fist 3



Armored Fist 3: Ziele werden automatisch anvisiert.

Hersteller: Novalogic
Preis: 100 Mark
Hotline: Keine Hotline
Hardware-Angaben:
Pentium II/400,
64 MByte RAM, 8fach CD

Wie sein **Comanche**-Bruder setzt auch der Panzer-Simulator **Armored Fist 3** auf die organisch wirkende Voxelgrafik. Allerdings verwendet er eine aufgepeppte Version, in der sich auch gegnerische Fußtruppen tummeln. Wiederum liegt der Hauptaspekt auf der Action, der Simulationspart ist stark vereinfacht. Ähnlich einem 3D-Shooter steuern Sie Ihren Tank über die Voxelhügel, nehmen Gegner per Knopfdruck ins Visier und erteilen den Feuerbefehl. Daneben stehen Ihnen Artillerie und Luftangriffe auf Anfrage zur Verfügung. Über ein Kommandomenü befehligen Sie bis zu 31 weitere Panzer, von denen Sie jeden einzelnen auch per Hand steuern können.

PREIS-TIP

Comanche Gold



Comanche Gold: Actionreiche Helikopter-Sim.

Hersteller: Novalogic
Preis: 60 Mark
Hotline: Keine Hotline
Hardware-Angaben:
Pentium 233 MMX,
32 MByte RAM, 8fach CD

Kaum etwas macht so viel Spaß, wie mit einem Hubschrauber durch enge Canyons zu rattern und herandüsenden Gegnerscharen Saures zu geben. In diesen Genuß kommen Sie bei **Comanche Gold** im Überfluß. Ungeachtet der im echten Leben sehr komplexen Flugphysik, steuern Sie den bis unter die Rotorspitzen mit modernster Waffentechnik vollgestopften Helikopter fast wie ein Auto. Die automatische Anpassung der Flughöhe ans Terrain übernimmt dabei der Rechner, so daß Sie sich ausschließlich auf Erfassen und Abschießen der Gegner konzentrieren können. Auf Knopfdruck greift Ihr Flügelmann aber auch in Gefechte ein. MIC



Shopping-Tips: Rollenspiele & Adventures



Adventure-Experte Martin Deppe mag Piraten.

FÜR EINSTEIGER

Darkstone



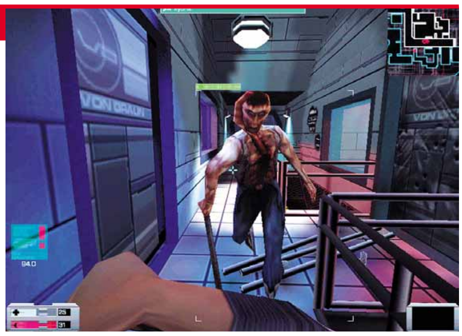
Darkstone: Action-Rollenspiel in 3D-Burgen.

Auf den Spuren des Klassikers **Diablo** wandert **Darkstone**. In dem Rollenspiel scheuchen Sie allerdings keinen einsamen Krieger durch dunkle Verließe, sondern ein wackeres Heldenpärchen. Während Sie den einen steuern, wird der andere vom Computer kontrolliert und folgt brav dem Kumpanen. Vier Helden-Klassen sind im Angebot: Krieger, Priester, Zauberer und Dieb. Danach richtet sich auch, wie Sie mit den Monstern umgehen – einfach mit einem kräftigen Hieb plattmachen oder per Magie angreifen. Das Ganze spielt in einer mit zahlreichen Spezialeffekten angereicherten 3D-Engine, die das Auge mit liebevoll konstruierten Gebäuden verwöhnt.

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (0190) 57 23 33
Hardware-Angaben:
Pentium II/266,
32 MByte RAM, 8fach CD,
3D-Karte notwendig

FÜR FORTGESCHRITTENE

System Shock 2



System Shock 2: Ein Mutant greift unseren Helden an.

Was ist los auf der »von Braun«? Bis vor kurzem war das Raumschiff noch von Hunderten von Menschen bevölkert, jetzt ziehen geistlose Mutanten ihre Runden, ein unbekanntes Etwas hat die Kontrolle übernommen. Ihre primäre Aufgabe im nervenzerfetzenden Action-Rollenspiel **System Shock 2** heißt ganz einfach – überleben. Den Geheimnissen im All gehen Sie wahlweise als magiebegabtes Wesen, als Computer-Hacker oder als waffenkundiger Soldat auf den Grund. Je nach Wahl sind andere Vorgehensweisen gefragt. Die Grafik ist gut, aber kein Glanzlicht – dafür sorgt die spannende Story mit vielen überraschenden Wendungen für ungeheuer viel Motivation.

Hersteller: Looking Glass
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (0190) 57 23 33
Hardware-Angaben:
Pentium II/233,
32 MByte RAM, 8fach CD,
3D-Karte notwendig

PREIS-TIP

Curse of Monkey Island



Monkey Island 3: Guybrush will seine Geliebte retten.

Das Schicksal spielt ihm übel mit: Kaum hat Nachwuchs-Freibeuter Guybrush Threepwood das Herz seiner geliebten Elaine erobert, da verwandelt ein garstiger Geisterpirat die junge Dame in eine Statue aus Stein. Im deutschen Adventure **The Curse of Monkey Island** ist es Ihre Aufgabe, die Angebete aus der Starre zu erlösen und der bösen Spukgestalt den Garaus zu machen. Die Hauptfigur klicken Sie per Maus durch eine wunderschöne Karibikwelt. **Monkey Island 3** ist eine überaus gelungene Verbindung aus Humor und Spielbarkeit. Die Rätsel sind logisch lösbar, die Story bleibt bis zum großen Finale spannend und bietet viele Überraschungen. MD

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 40 Mark
Hotline: (02131) 96 51 11
Hardware-Angaben:
Pentium 133,
16 MByte RAM, 8fach CD



Shopping-Tips: Hardware



Jörg Langer hat eine neue Maus.

MAUS

Intellimouse Explorer

Microsofts neue kugellose Maus hat es mir angetan. Die **Intellimouse Explorer** funktioniert optisch (im Prinzip wie ein Scanner) und damit absolut wartungsfrei und zudem noch sehr präzise. Als Strategie-Spieler bin ich auch nicht auf ruckartige Reaktionen angewiesen, wie sie in 3D-Shootern nötig sind. Damit ist die **Intellimouse** das ideale Arbeits- und Spielgerät für mich. Form und Funktion sind hier auf einen idealen gemeinsamen Nenner gebracht worden. Allein schon das Rädchen will ich nicht mehr missen: Damit kann ich blitzgeschwind durch Internet-Seiten scrollen oder auf Buttondruck den Explorer aufrufen. Sicher, 120 Mark für eine Maus sind nicht wenig, aber gerade am Abend kommt das rote Leuchten des Scansystems gut.

→ www.microsoft.de

Typ: Maus
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 120 Mark
Hotline: (01805) 67 22 55



Intellimouse Explorer: Fünf Tasten, keine Kugel.



Michael Galuschka will den vollen Durchblick.

3D-BRILLE

Revelator 3D

Ich spiele leidenschaftlich gerne mit der **Revelator 3D**-Brille von Elsa. Diese kleine und preisgünstige Hardware-Ergänzung macht unheimlich viel Spaß mit den meisten Direct-3D-Titeln. Vor allem Rennspiele bekommen in der Cockpit-Ansicht eine ganz neue Optik: Wenn ich unter einer Brücke durchrase, ziehe ich glatt den Kopf ein. Außerdem funktioniert die Brille mittlerweile tadellos mit allen TNT- und TNT-2-Karten. Wenn Sie Ihre 3D-Spiele mal in ganz neuer Perspektive betrachten wollen, kann ich Ihnen die **Revelator** wärmstens empfehlen. Mehr Spaß bekommen Sie für knapp 180 Mark sonst nirgendwo geboten.

→ www.elsa.de

Typ: 3D-Brille
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 180 Mark
Hotline: (0180) 535 72 09



Revelator 3D: Ideal für 3D-Rennspiele.



Gunnar Lott setzt auf Gamepads.

GAMEPAD

Wingman Gamepad

Mein uraltes Gravis Gamepad Pro hat unlängst nach langen Jahren treuer Dienste den Geist aufgegeben, daher muß endlich ein neuer Controller ins Haus. Auf das Logitech **Wingman Gamepad** habe ich ein Auge geworfen, seit ich damit dem Kollegen Galuschka bei Fifa 2000 eine Fege verpaßt habe (siehe Video auf unserer Demo-CD 12/99). Besonders überzeugt mich – neben dem edlen Design – die Präzision, mit der Steuerkreuz und Tasten reagieren. Außerdem liegt es gut in der Hand, ist stabil verarbeitet und mit nur 50 Mark recht preiswert. Da ich über die Festtage das entzückende Rayman 2 durchspielen will, brauche ich es dringend. Und weil das **Wingman** durch stabile Verarbeitung glänzt, wird es auch meinen Weihnachts-Daddelwahn überstehen...

→ www.logitech.de

Typ: Gamepad
Hersteller: Logitech
Preis: ca. 50 Mark
Hotline: (069) 93 03 21 66



Logitech Wingman: Gut verarbeitet und preiswert.

EIGENBAU-ROBOTER

Lego Robotics Invention + Droid Developer Kit



Mick Schnelle will einen mechanischen Haushälter.

Das **Lego Mindstorms Robotics Invention System** (ca. 450 Mark) und **Droid Developer Kit** (ca. 200 Mark) haben bei mir alte Kinderträume wachgerufen. Ich wollte schon immer mal meinen eigenen R2-D2 bauen und zum Leben erwecken. Das ganze System ist zwar nicht ganz billig, aber ich kann mich nicht erinnern, wann ich das letzte Mal mit leuchtenden Augen derart spaßig meine wilden Konstruktionsphantasien ausgelebt habe. Vor allem die kinderleichte Programmierung und die zahlreichen Variationsmöglichkeiten haben mich des öfteren im Büro die Zeit vergessen lassen. Und mehr als einmal habe ich dadurch die letzte S-Bahn verpaßt. Als nächstes muß ich unbedingt meinen Sensorenpark erweitern; vielleicht lege ich mir sogar die spezielle Videokamera zu – die soll's ab März geben. Wenn Sie mehr über den mechanischen Wunderknaben aus Legoland wissen wollen: In unserem Hardware-Teil finden Sie einen ausführlichen Bericht (Seite 276).

→ www.lego.de

Typ: Spielzeug-Roboter
Hersteller: Lego
Preis: ca. 650 Mark (beide Sets zusammen)
Hotline: (089) 45 34 60



Mindstorms Robotics Invention System: Die Roboter kommen!

3D-GRAFIKKARTE

Voodoo 3



Peter Steinlechner empfiehlt eine Grafikkarte für Praktiker.

Besonders trendy sind sie nicht mehr, die Beschleunigerchips von 3Dfx. Aber dafür solide, schnell genug, und vor allem läuft damit praktisch alles, von Spielen auf Basis der 3Dfx-eigenen Schnittstelle Glide über OpenGL bis hin zu Direct 3D. Daß die Voodoo-Karten »nur« 16-Bit- und kein 32-Bit-Farbrendering beherrschen, ist mir dabei ziemlich egal. Selbst angesichts von Highend-Karten wie der Geforce oder der an sich ebenfalls empfehlenswerten Matrox Millenium G 400 denke ich nicht daran, in meinen Rechner anderes als eine **Voodoo 3** einzubauen. Welches Modell, ist mir weniger wichtig – ob das günstige 2000er oder das etwas schnellere 3000er, spielt keine Rolle. Nur von der viel zu teuren Voodoo 3 3500 rate ich Ihnen ab – die Mehrleistung ist zu gering.

→ www.3Dfx.com

Typ: 3D-Grafikkarte
Hersteller: 3Dfx
Preis: zwischen 150 und 300 Mark
Hotline: (01805) 17 76 17



Voodoo 3 3000: Tolle Grafik mit allen Spielen.

WECHSELDISK-LAUFWERK

Zip 100



Rüdiger Steidle geht nicht ohne seine Daten aus dem Haus.

Mein Zip-Laufwerk leistet mir schon seit geraumer Zeit treue Dienste. Ob ich ein paar Spielstände vom Arbeitsrechner mit nach Hause nehmen will oder meine Spielesammlung von alten 5,25 Zoll-Disketten archivieren möchte: Auf den Zip-Disketten ist immer genug Platz. Und dank des portablen Laufwerks, das an jedem Parallelport Anschluß findet, kann ich meine Dateien überall hin mitnehmen. Statt dessen jedesmal eine CD zu brennen, wäre mir viel zu umständlich. Die alten 100-MByte-Laufwerke kosten mittlerweile nur noch 250 Mark. Wenn Sie noch 100 Mark drauflegen, bekommen Sie übrigens schon die 250-MByte-Variante mit USB-Anschluß, die zu den älteren und billigeren 100-MByte-Disketten voll kompatibel ist. Also viel Speicher für wenig Geld.

→ www.iomegaeasy.com

Typ: Wechselplatten-Laufwerk
Hersteller: Iomega
Preis: ca. 250 Mark
Hotline: (08001) 82 94 46



Zip 100: Ideal für Spielstände, Bilder und Daten.



Martin Deppe gönnt sich die volle Dröhnung.

LAUTSPRECHER-SET

SAM-42/SUB-100

Silvester will ich's so richtig krachen lassen: Deswegen kommt Weihnachten Quadrals Aktivboxen-Subwoofer-Kombi **SAM-42/SUB 100** unter den Baum. Wäre doch gelacht, wenn die nicht die Nadeln runterpustet. Rund 400 Mark sind zwar kein Pappenstiel, aber dafür bekomme ich eine ausgewogene Akustik – und vor allem satte, pegelfeste Bässe. Schließlich will ich die Raketen-Einschläge bei **Half-Life** nicht nur hören, sondern auch spüren. Der Subwoofer kommt unter meinen Schreibtisch – da

Typ: Lautsprecher-Set
Hersteller: Quadral
Preis: ca. 400 Mark
Hotline: (0511) 790 41 19

stört er nicht, und die Bässe sind sowieso nicht zu orten. Außerdem kann ich meinen Füße drauf parken, dann bleiben die schön warm. Ich hoffe nur, daß mein neuer Nachbar einen tiefen Schlaf hat – er wird ihn brauchen...

→ www.quadral.de



SAM-42/SUB-100: Denn die Ohren spielen mit.



Walter Reindl will Spiele groß genießen.

19-ZOLL-MONITOR

Ecomo 19H99

Nach sechs Jahren heftigen Betriebs läßt mein alter 17-Zoll-Monitor langsam die Flügel hängen. Als Nachfolger habe ich mir den 19-Zöller **Ecomo 19H99** ausgesucht. Seine absolut plane, entspiegelte Bildröhre läßt die feine Technik dahinter schon erahnen. Mit 50 Zentimeter Bilddiagonale ersetzt mir das gute Stück schon fast den Fernseher – zumindest, was die Wiedergabe von DVDs betrifft. Die Leistung kann sich sehen lassen: bis zu 150 Hz Bildwechselfrequenz bei 800 mal 600, das reicht auch üppig für den Betrieb mit einer 3D-Brille. Der eingebaute USB-Anschluß dient als Hub mit zwei Up- und drei Downstream-Ports. Mit seinen 26 Kilogramm

Typ: 19-Zoll-Monitor
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 1.300 Mark
Hotline: (01805) 55 91 91

ist der Elsa-Monitor allerdings beileibe kein Fliegengewicht, deswegen fürchte ich schon die Folgekosten: Mein von zahlreichen Lenkrädern gefolterter Computertisch macht nicht den Eindruck, daß er dieses Gewicht nochmal sechs Jahre tragen könnte.

→ www.elsa.de



Ecomo 19H99: 19-Zöller mit gutem Preis-Leistungsverhältnis.



Christian Schmidt macht seinen PC zum Heimkino.

DVD-ROM-LAUFWERK

DVD-A03S

Eigentlich wollte ich ja warten, bis die ersten interessanten Spiele auf DVD erscheinen. Aber angesichts der zu erwartenden Flut an DVD-Spielfilmen verweigere ich mich nicht mehr länger dem technischen Fortschritt. Mein Favorit ist der Sieger aus unserem Vergleichstest: das Pioneer **DVD-A03S**. Keine störende Schublade und eine solide Mechanik, das sind die Features, die mich überzeugen. Außerdem ist es ein

Typ: DVD-ROM-Laufwerk
Hersteller: Pioneer
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (02154) 91 33 56

perfekter Ersatz für mein altes CD-ROM-Laufwerk. Drei meiner Lieblingsfilme gibt es schon auf DVD: die Originalversionen von **Matrix**, **Indiana Jones 3** und **Der Morgen stirbt nie**. Bis Weihnachten dürften es noch ein paar



DVD-A03S: Laufwerk für Spiele und Filme.

mehr werden: Die Feiertage können kommen. Und gute DVD-Spiele auch. WR

→ www.pioneer.de



Promis und andere Leser zur Top 100

Feedback

Unser Artikel »Die wichtigsten PC-Spiele der 90er« hat für viele Diskussionen gesorgt. Im folgenden lesen Sie zusätzliche Infos sowie Leser- und Prominenten-Meinungen.

Schön war die Zeit. Die 90er Jahre brachten die Evolution des jungen Mediums »Computerspiele« gewaltig voran. Es war eine Dekade der Fortsetzungen und Serienproduktionen, aber auch voller origineller Trendsetter, welche die gesamte Branche inspirierten. Das Spielejahrzehnt, dem wir Civilization ebenso verdanken wie Lara Croft und Deer Hunter, war eines mit Sicherheit nicht: langweilig.

In den letzten Ausgaben des 20. Jahrhunderts würdigt GameStar die wichtigsten und einflußreichsten PC-Spiele der 90er Jahre. Auf die Top-100-Liste unserer Redakteure vom letzten Monat gab es zahlreiche Reaktionen: Leser zeigten sich erfreut oder verärgert über bestimmte Plazierungen, vielen ist die Nichterwähnung von StarCraft aufgefallen. Außerdem gaben Vertreter der Entwickler-Elite ihr Votum ab. GameStar fragte sechs der berühmtesten Spielemacher nach den PC-Titeln, die ihrer Meinung nach auf die letzten zehn Jahre den größten Einfluß hatten.

Die häufigsten Fragen

Wieso die Schwärzungen im Artikel?

Die Schwärzungen haben wir erst in letzter Minute eingefügt, weil uns nach Meinung unserer Rechtsanwälte die Nennung indizierter Spiele samt »Verdiensten« als Werbung hätte ausgelegt werden können. Werbung für indizierte Spiele aber, selbst wenn diese schon viele Jahre alt sind und heute (wie Doom) spielerisch keinen mehr interessieren, ist in Deutschland nicht gestattet.

Warum fehlt StarCraft in der Top 100?

StarCraft ist nach langen Diskussionen in die zweite Hälfte der Top 100 gerutscht, auf Platz 56, da es zwar das nach wie vor beste Multiplayer-Echtzeitspiel ist, aber nicht wirklich »prägend« gewirkt hat: Command& Conquer war das Spiel, das Echtzeit-Multiplayer populär machte. Die drei Rassen von StarCraft sind zwar perfekt austariert, doch schon Dune 2 hatte drei verschiedene Parteien. Und einen guten Editor bot erstmals WarCraft 2. Allerdings wurde StarCraft aufgrund eines Fehlers auf Platz 56 nicht aufgeführt.

Wieso ist Anstoss zweimal erwähnt?

Anstoss wurde versehentlich zweimal erwähnt (auf Platz 56 und Platz 79), lustigerweise mit zwei verschiedenen Herstellern. Des Rätsels Lösung: Ascaron hieß 1993 noch Ascon. In Wirklichkeit steht Anstoss auf Rang 79 der Top-100-Liste; auf Rang 56 befindet sich StarCraft.

Richard Garriott (Origin)


Richard Garriott alias Lord British ist für die Ultima-Serie sowie Ultima Online verantwortlich.

»Meine Favoriten sind C&C, Doom, Diablo, Myst und Ultima Online. Strategie-Kriegsspiele waren ein totes und vergessenes Genre, bis Command&Conquer alle Konventionen sprengte und Echtzeitgefechte mit einem großartigen User-Interface kombinierte. Ich weiß, einige werden argumentieren, daß Dune 2 vorher da war – aber C&C war der Hit.

Kein anderes Spiel hatte einen so andauernden Einfluß auf die Spielewelt wie Doom. In meinen Augen ist selbst Lara Croft nichts anderes als eine Gameplay- und Marketing-Verfeinerung dieses Prinzips. Zu Ultima Online: Viele Entwickler wollten seit Jahren eine hochwertige Online-Spielwelt bauen, aber außer uns ging niemand das Risiko ein, als erster den Sprung ins kalte Wasser zu wagen. Inzwischen ist jeder dabei.

Den Erfolg von Myst hätte wohl niemand erwartet: Du packst simples Massenmarkt-Gameplay zu einer hochwertigen künstlerischen Präsentation, und voilà! Ein Megahit, der bis heute nicht wiederholt werden konnte, aber trotzdem ein hervorragendes Studienobjekt ist. Diablo nenne ich, weil mir jahrelang Marketing- und Publishing-Leute die Entwicklung von Rollenspielen ausreden wollten. Dann machte Diablo das Genre wieder aufregend. Erneut hat sich erwiesen, daß Spielegattungen niemals tot sind. Großartige Spiele rücken ein Genre wieder ins Rampenlicht!«

John Romero (Ion Storm)


John Romero wurde vor allem mit den 3D-Actionshootern Doom und Quake bekannt.

»Zu den wichtigsten Spielen der letzten Jahre zählen für mich Duke Nukem 3D, Age of Empires, Dark Forces, System Shock und Sekret of Monkey Island.

Duke Nukem 3D ist vielleicht der beste Shooter der gesamten Doom-Ära. Dieses Spiel kombiniert Action, Spannung und eine fesselnde Spielwelt. Als Age of Empires veröffentlicht wurde, hatte die Echtzeitstrategie ihren Teil an C&C-Clones schon gesehen. Aber AoE

erweiterte das Genre durch die Kombination von Elementen des klassischen Civilization mit C&C. Das Resultat ist ein erstaunliches Spiel, das noch lange Zeit herausragen wird.

Dark Forces habe ich genannt, weil der Star-Wars-Shooter fehlerlos ausgeführt und mit exzellenter Musik und superschneller Action versehen wurde. Es war zudem das erste 3D-Actionspiel mit einer Story. Und erst die einnehmende Geschichte von **System Shock**! Die war damals einzigartig. Die Kombination mit einer echten 3D-Umgebung, in der du dich völlig frei umsehen konntest, machte aus dem Spiel einen Hit. Und **Secret of Monkey Island** war das erste wirklich großartige Grafik-Adventure mit einer tollen Geschichte, hervorragender Bedienung und tonnenweise Humor. Alle anderen Adventures, die danach veröffentlicht wurden, versuchten diese Formel zu kopieren.«



Peter Molyneux ist dank Populous, Theme Park und Dungeon Keeper jedem Spielefan ein Begriff.

Peter Molyneux (Lionhead)

»Die wichtigsten PC-Spiele des letzten Jahrzehnts? Meiner Meinung nach Quake, C&C 2: Red Alert, Final Fantasy 7, Tomb Raider und Civilization 2.

Quake ist für mich der Inbegriff von einfachem Gameplay, entworfen für den alleinigen Zweck, so viele Gegner wie möglich auszuschalten. **C&C 2** setzte als Nachfolger von Dune 2 und Command&Conquer die Definition des Echtzeitstrategie-Genres fort. Eine perfekte Balance von logischem Denken und Geschicklichkeit war erforderlich. Dabei blieb das Spiel einfach genug, um für jeden zugänglich zu sein.

Final Fantasy 7 war zwar in technischer Hinsicht eine schwache Umsetzung, bot aber die bis dahin ambitionierteste, am schönsten dargestellte Story in einer überwältigenden Spielwelt. In vielerlei Hinsicht typisch japanisch, sowohl im Stil als auch im Inhalt. **Tomb Raider** führte Sex in Computerspielen ein. Die Anziehungskraft von Tomb Raider beruhte im wesentlichen auf der Tatsache, daß du einen Charakter steuern konntest, der hübsch anzusehen war. Der weibliche Indiana Jones namens Lara Croft wurde ein Aushängeschild für die gesamte Industrie. Und **Civilization 2** repräsentiert den Höhepunkt von Strategiespielen in einem Rahmen, der es dir erlaubt, die Grenzen der Jahrtausende zu überqueren. Die pure Genialität der Designbalance ist für jeden offensichtlich, der Civilization 2 spielt.«



Die Greatest Hits von Ron Gilbert sind Maniac Mansion und Monkey Island.

Ron Gilbert (Cavedog)

»Meine Top 5 des letzten Jahrzehnts sind Deer Hunter (auch wenn das viele Spieler nicht hören wollen), Ultima Online, WarCraft 2, Diablo und Putt-Putt.

Deer Hunter bewies eindrucksvoll, daß nicht nur zwölfjährige Computerfreaks für Spieleverkäufe in Millionenhöhe sorgen können. Das ist die Zukunft – gewöhnt euch lieber daran. **Ultima Online** war das erste erfolgreiche reine Multiplayer-Spiel, das ähnlich wie Deer Hunter die Weichen für unsere Zukunft stellte (wiederum: ob es uns nun paßt oder nicht).

Warcraft 2 definierte ein völlig neues Spielgenre. Es baute eindeutig auf den Echtzeit-Strategiespielen von Westwood auf, deren Beitrag man nicht ignorieren kann. Aber WarCraft 2 war das erste Spiel, das alle Komponenten wirklich zusammenfügte. **Diablo** hauchte dem toten Rollenspiel-Genre neues Leben ein. Ohne Diablos vereinfachte Regeln hätten über-

Die meistverkauften US-Spiele

Die folgende Verkaufsliste zeigt die am häufigsten verkauften PC-Spiele in den USA seit 1993 laut PC Data.

1. Myst	Mattel Interactive	4.236.198
2. MS Flight Simulator	Microsoft	2.781.288
3. Doom 2		1.553.587
4. Riven	Mattel Interactive	1.305.595
5. Monopoly	Hasbro Interactive	1.273.553
6. WarCraft 2	Havas Interactive	1.250.675
7. Diablo	Havas Interactive	1.176.457
8. Doom Shareware		1.154.541
9. Sim City 2000	Electronic Arts	1.136.244
10. Dark Forces		952.033
11. Duke Nukem 3D		946.664
12. Deer Hunter	GT Interactive	944.703
13. 7th Guest	Interplay	926.948
14. StarCraft	Havas Interactive	906.128
15. Return of Arcade	Microsoft	902.313
16. Lego Island	Mattel Interactive	897.005
17. C&C: Red Alert	Electronic Arts	869.623
18. Sim City Classic	Electronic Arts	827.355
19. Barbie F. Designer	Mattel Interactive	825.655
20. Ultimate Doom		787.397



Command&Conquer sowie Nachfolger C&C 2 wurden von den Promis häufig als eines der wichtigsten Spiele genannt.

mäßig komplexe Rollenspiele wie Baldur's Gate niemals ein Comeback geschafft. Beim fünften Spiel bin ich wohl ein wenig voreingenommen. Aber der Erfolg unserer **Putt-Putt**-Serie beweist doch, daß man Kindern nicht immer Lernschrott-Software verabreichen muß, denn sie lieben gute, altmodische Abenteuerspiele. Die Leute sagen immer, daß Adventures tot seien. Erzähl' das mal den Millionen Kindern, die Putt-Putt spielen!



Bruce Shelley arbeitete an Civilization mit und schuf Age of Empires.

Bruce Shelley
(Ensemble)

»Die 90er wurden meiner Meinung nach von folgenden Spielen geprägt: **Doom**, weil es das 3D-Action-Genre erschaffen hat. **Command&Conquer**, weil es das Massenmarkt-Potential von Strategiespielen demonstrierte. **WarCraft 2**, weil es die Grenzen des Echtzeitstrategie-Markts erweiterte. **Diablo**, da es sich ganz auf Action und Heldenentwicklung konzentrierte. Und schließlich **Ultima Online**, das reinen Internet-Rollenspielen die Türen öffnete.



Auch wenn's weh tut: Deer Hunter ist ein massenmarkttaugliches Programm, das Folgen hatte und noch haben wird.



Will Wright ist der kluge Kopf hinter Klassikern wie Sim City und Sim City 2000.

Will Wright
(Maxis)

Meine Favoriten sind Civilization, WarCraft 2, Doom, Myst und TIE Fighter. **Civilization** bietet eine großartige Balance aus Strategie und Diplomatie. Ich habe Sid Meiers Fokussierung aufs Gameplay immer geschätzt. Außerdem finde ich epische Spiele besonders reizvoll – und viel epischer als Civilization geht es nicht. Mit **WarCraft 2** machten Echtzeit-Strategiespiele einen großen Schritt nach vorne. Zugänglich, aber zugleich komplex. Intensiv, doch auch mit einem netten Sinn für Humor. Meine zwölfjährige Tochter und ich hatten beide viel Spaß damit. Mal ganz abgesehen von der für damalige Verhältnisse coolen Grafik und dem flüssigen Spielablauf, war **Doom** ein Pionier in Sachen Editierbarkeit. Außerdem brachte es den Multiplayer-Ball ins Rollen.

Stichwort **Myst**: Es ist interessant, daß so viele Spiele die Formel von Myst und Riven kopieren wollten, aber niemals deren besonderes Feeling erreichen konnten. Myst war eines der einnehmendsten Spieleereignisse, was für ein solches Low-tech-Programm beachtlich ist. **TIE Fighter** führe ich an, weil es sehr selten vorkommt, daß du ein ordentlich gemachtes Lizenzspiel siehst. Es ist noch ungewöhnlicher, wenn ein Lizenzspiel so gut wie TIE Fighter wird. Es hatte die perfekte Mischung aus Action und Taktik, angesiedelt im 3D-Universum von Star Wars. HL

Leser-Feedback

Eure Mega-Rangliste hat mir sehr gut gefallen. Ich habe dort viele meiner Lieblingsspiele wiedergefunden. Ich finde es sehr gut, daß ihr die Meilensteine unter den Computerspielen in dieser Weise ehrt und nicht als alten Kram abstempelt. Eines muß ich euch aber verübeln: Ihr habt DSA 2: Sternenschweif nicht aufgeführt, obwohl es das Rollenspiel schlechthin ist. Die schwarzen Blöcke bei Doom, Quake und Duke Nukem fand ich sehr ästhetisch. *(Hendrik Wiebel)*

Ich finde es echt super, daß ihr Spiele wie Monkey Island, Populous oder Duke Nukem nicht vergessen habt. Aber es fehlten auch einige Titel, wie Blade Runner oder StarCraft. Besonders letzteres gehört in die Top 10 – und bei euch finde ich es nicht mal bei den Top 100. *(Andreas Simon)*

Sonst sind ja die Wertungen in der Hitliste so weit in Ordnung, aber die Einstufung von Unreal verstehe ich nicht ganz, weil es zum ersten Mal mehrere Aspekte bot: Intelligente, realistische Gegner (nicht wie Quake 2), richtige Außenmissionen, riesiger Levelumfang, kein linearer Weg, sondern ein ziemlich komplizierter, anspruchsvoller. *(LFC)*

Dungeon Master nur auf Platz 63 – das kann ja wohl nicht sein, oder? Ohne Dungeon Master keine Eye of the Beholder-Trilogie oder kein Lands of Lore. Und Ultima Underworld ist auch von Dungeon Master inspiriert. Pool of Radiance auf Platz 49 hinter Baldur's Gate (37)? Auch Pool war sehr wichtig für die weitere Entwicklung der Rollenspiele in den 90er Jahren, und Baldur's Gate wäre ohne die AD&D-Lizenz nichts besonderes. Bioforge nur auf Platz 100, also hinter Deer Hunter? Und Civilization auf Platz 1 – ich weiß nicht. Das wichtigste Spiel der letzten zehn Jahre ist für mich Wing Commander! *(Mario Liebig)*

Ich denke, die Wegbereiter des Genres sollten stets vor den Nachfolgern stehen: Wing Commander 1 auf jeden Fall vor Freespace oder WC 5. Civilization vor Alpha Centauri, et cetera. Für mich ist die Wing-Commander-Serie die Software, die den Hardware-Boom eingeleitet hat. Ich erinnere mich, daß jeder Wing Commander bis Teil 3 für mich bedeutete: Sparschwein schlachten, MBytes kaufen (um mit 1 MByte bei Wing Commander 1 den perspektivisch vollkommen falsch gezeichneten Steuerknüppel bewundern zu dürfen), neuer PC. *(Schakal)*

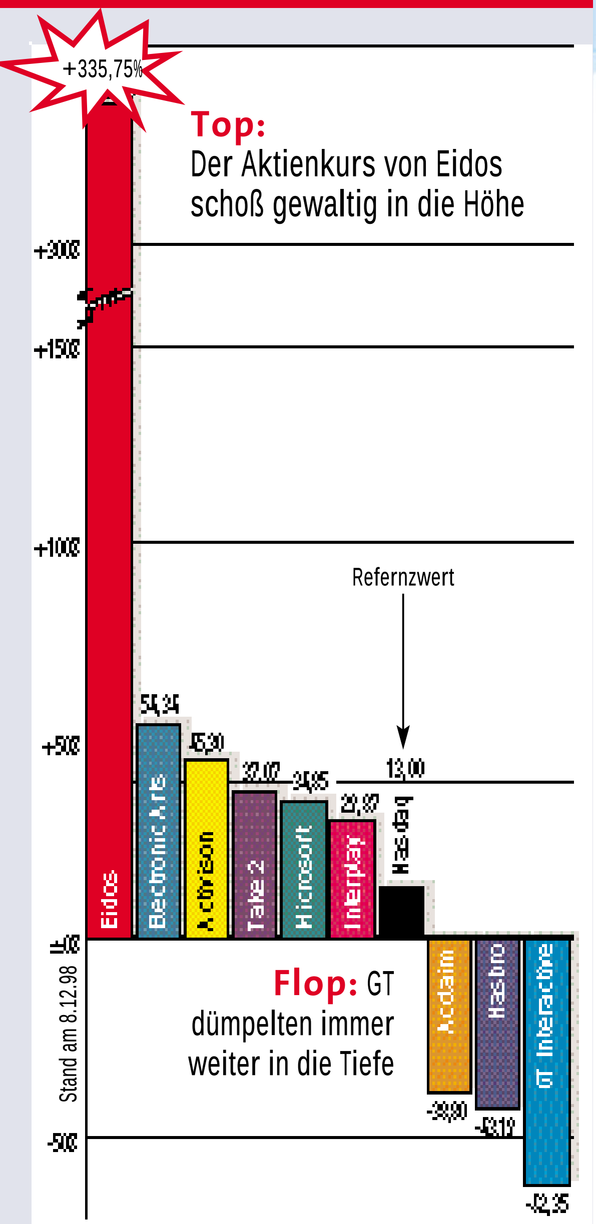
Die Idee mit den Top 100 war spitze; viele Titel, die man noch vom (Gott hab' ihn selig) Amiga kannte – da lachte das Spielerherz. *(Susanne Wagner)*

Börsenfieber ’99

Spielgeld

Top und Flop am Aktienmarkt: So haben sich die Kurse der wichtigsten Spiele-Hersteller im letzten Jahr entwickelt.

Spieleaktien: Gewinner und Verlierer



Die Balken zeigen die prozentuale Veränderung der Aktienkurse wichtiger Spiele-Hersteller zwischen dem 8.12.98 und dem 23.10.99; zum Vergleich der Nasdaq-Index, der die Kursveränderungen von über 3.000 US-Firmen zusammenfaßt.

Milliardenbeträge wandern um den Globus, ständig wird mehr Kapital angelegt. Die Vorgänge an den Börsen dieser Welt sind für Manager wie Anleger oft das aufregendste Spiel überhaupt. So etwas wie die Quadratur des Kreis stellt da die Spekulation mit Spielefirmen dar. Kaum ein Investor versteht etwas vom Spielemarkt und kann die Chancen und Risiken richtig einschätzen, viele lassen deshalb gleich die Finger davon. Außerdem sind die meisten Spielefirmen immer noch relativ klein. Ein paar Verkäufe und Käufe sorgen da schon für kräftige Kursschwankungen. GameStar berichtet seit fast einem Jahr regelmäßig über die Börsenkurse der wichtigsten Hersteller. Jetzt ziehen wir Bilanz: Wer gehörte zu den Gewinnern, wer zu den Verlierern?

Für die meisten Firmen war 1999 ein gutes Jahr. Electronic Arts, Activision und einige andere haben vor allem in der zweiten Jahreshälfte gute bis ausgezeichnete Gewinne vermeldet.

Spieler vs. Anleger

Spieler interessieren sich vor allem dafür, welche Firma derzeit die besten Programme entwickelt. Einem professionellen Anleger ist das egal – er möchte wissen, welche Firma zukünftig die meisten Programme verkauft. Für fachfremde Spekulanten ist das schwierig einzuschätzen, zumal das Geschäft unter immer weniger Spitzentiteln ausgemacht wird. Investoren achten deshalb auf Handfestes: Welche Lizenzen besitzt eine Firma, wie straff ist das Vertriebsnetz organisiert, und wie breit gestreut ist das Spieleangebot. Nicht nur über Genres, auch bei den Plattformen sollten vom PC bis zum Game Boy möglichst viele vertreten sein. Der künftige Gewinn muß planbar sein – ein echter Vorteil beispielsweise für Electronic Arts, deren Sportspiele wie **Fifa** oder **NHL** mit schöner Regelmäßigkeit die Ladenkassen klingeln lassen.

Top

Der Gewinner des Jahres heißt Eidos. Wer sich Ende ’98 für 1.000 Mark Aktien vom **Tomb Raider**-Produzenten zugelegt hatte, konnte die Ende Oktober ’99 für 4.400 Mark wieder verkaufen. Die Gründe liegen nicht nur im weltweiten Erfolg von Lara Croft, sondern auch in internen Umstrukturierungen: Vor allem in den USA konnte das Vertriebsnetz kräftig ausgebaut werden. Für weitere Kursphantasien sorgte ein Deal, dem zufolge Eidos exklusiv Spiele für die nächsten Olympischen Spiele verkaufen darf. Was angesichts der bislang schwachen Sporttitel von Eidos unter Spielern kaum für Begeisterung sorgt, läßt Spekulantenherzen höher schlagen. Den letzten Schwung brachte dann das Gerücht, daß Havas nach der Sierra-Übernahme auch an Eidos interessiert wäre. Inzwischen hat sich herausgestellt, daß da nichts dran war.

Flop

Für GT Interactive war es ein schlechtes Jahr, geprägt von verspäteten Spielen – etwa **Unreal Tournament** – und Flops wie dem Echtzeit-Titel **T. A.: Kingdoms**; selbst der Erfolg des Action-Spiels **Driver** konnte den Kursverfall nicht bremsen. Wer vor einem Jahr 1.000 Mark angelegt hatte, besitzt derzeit gerade noch Aktien im Wert von etwa 380 Mark – kann also 620 Mark unter Verlust verbuchen. Allein im Sommer meldete GT einen Quartalsverlust von fast 50 Millionen Dollar, etwa 600 Mitarbeiter wurden gefeuert – ein Drittel der amerikanischen Belegschaft. Im November wurde GT von Infogrames aufgekauft. PS

Zweikampf der Abenteuer-Ikonen

Tomb Raider 4 vs. Indiana Jones 5

Die einen können nicht mehr ohne sie, den anderen hängt sie zum Hals raus: Lara Croft sprintet und springt durchs neueste Tomb Raider. Doch mit LucasArts' offiziellem Action-Adventure zum Filmhelden Indiana Jones gibt es erstmals einen echten Konkurrenten für sie.



Inhalt

Auch Mädchen spielen gern im Dreck

Tomb Raider 4

In ihrem vierten Action-Abenteuer muß Lara Croft die Jahrtausend-Feierlichkeiten einer ägyptischen Übel-Gottheit verhindern. Da uns Eidos kein Testmuster schickte, haben wir die US-Verkaufsversion getestet.

Die Fragen nach dem Sinn des Lebens und dem Ursprung des Universums sind immer noch nicht eindeutig geklärt. Aber ein weiteres weltbewegendes Mysterium wurde kurz vor der Jahrtausendwende erfolgreich aufgelöst. Wie aus der behüteten Tochter von Lord Henshingly Croft eine akrobatische Archäologin wurde, die am liebsten im Dreck spielt und Mumien verprügelt, wird in **Tomb Raider 4** ausführlich und interaktiv geklärt.

Als Teenager fand Lara Croft ein Exemplar der Zeitschrift »National Geographic« auf dem Wohnzimmertisch, von dessen Titelblatt die Ausbuddelungs-Koryphäe Werner von Croy heruntergrinste. Da sich die Adelstochter schon immer für Archäologie interessierte, lag sie dem verständigen Papa so lange in den Ohren, bis dieser einen dicken Scheck für von Croys nächste Expedition ausschrieb. Im Gegenzug durfte die 16jährige Lara während der Sommerferien mit zur nächsten Ausgrabungstour. Von Croy bestand aber vorher auf einer Unterweisung in Sachen »vorschriftsmäßiges Verhalten beim Betreten einsturzbedrohter Ruinen«. Damit beginnt das Tutorial.

Facts

- 35 Levels
- 20 Videominuten
- 6 Waffen
- 2 Fahrzeuge



Am Seil schaukelnd überblickt Lara einen riesigen Raum in der Gruft von Seth. Beachten Sie die schönen Lichteffekte. (1024x768)



Young Lara

Dieses Handlungsvorspiel erklärt auch, warum Sie zu Beginn der neuen **Tomb Raider**-Episode eine Teenie-Ausgabe von Lara Croft steuern. Besondere Kennzeichen: weiter geschnittene Shorts, zwei kürzere Zöpfchen und ein noch dezent knospender Busen. In der spielbaren (allerdings stark geskripteten) Rückblende folgen Sie den Anweisungen des grummeligen Mentors und lernen dabei die Steuerung kennen. Nicht, daß sich da großartig was getan hätte. Bei Eidos hat man aber eingesehen, daß der Schwierigkeitsgrad der Serie zuletzt eine ätzende Schärfe erreichte, die Einsteigern wenig Chancen ließ.

Auch alte Hasen müssen die anfängliche Übungslektion absolvieren, die ein dramatisches Ende nimmt. Werner von Croy entpuppt sich nämlich als mieser Charakter und bestätigt damit die Computerspiele-Bauernregel, daß deutsche Vornamen von bösen Buben künden. Als der unvorsichtige Gierschlund ein Relikt mopsen will, klappt eine Falle über ihm zusammen. Lara kann Herrn von Croy nicht mehr helfen und muß sich hurtig verdünnisieren, um wenigstens ihr eigenes Leben zu retten.



Eines der aufwendigeren Puzzles: Um diesen Mechanismus in Gang zu setzen, müssen Sie zwei Krüge finden und im Rücken der Steinfigur plazieren.



Frau am Steuer: Lara muß das Wettrennen gegen einen anderen Jeep gewinnen. Da kann sie keine Rücksicht auf Fußgänger nehmen.

Alte Freunde und Feinde

15 Jahre später wird unsere Heldin von der Vergangenheit eingeholt. Werner von Croy überlebte den Unfall und hegt nun ziemlich negative Gefühle für Miß Croft, von der er sich schmählich im Stich gelassen fühlte. Zu Beginn der Spielaktivitäten in der Gegenwart ahnt Lara noch nichts von dieser Wendung des Schicksals und folgt ihrem fackeltragenden Führer in die schummerigen Tiefen einer Grabkammer. Dummerweise wird im Laufe der Expedition ein gewisser Seth freigesetzt, seines Zeichens »Gott der Unordnung«. Der ist nicht in den Büros von GameStar-Redakteuren zuhause, sondern fester Bestandteil der altägyptischen Mythologie. Bevor Seth pünktlich zur Jahrtausendwende verheerender wüten kann als jeder Y2K-Bug, muß Lara seinen Bruder Horus beschwören. Der ist nämlich als einziger in der Lage, Seth erneut einzusperren. Werner von Croy drückt aber dem Finstergott die Daumen und schreckt im Spielverlauf nicht davor zurück, Laras »Jugendfreund« Jean-Yves zu kidnappen. Auch wenn dieser Typ jedem aufrechten Lara-Verehrer einen Pfeil der Eifersucht durchs Herz jagt, können wir ihn schwerlich im Stich lassen.



Daß Lara im Mauerwerk versinkt, ist auch beim jüngsten Spiel kein seltener Anblick.

Laras neue Tricks

Scharfschützin

Wenn Lara die Armbrust oder eine Pistole mit Zielfernrohr benutzt, kann sie per Knopfdruck in den Scharfschützen-Modus wechseln. Das ist prima zum genauen Anvisieren von Gegenständen oder Skelettschädeln.



Freeclimberin

Beherzt klemmt Lara freistehende Stangen zwischen ihre Schenkel, um elegant nach unten zu rutschen. Sie kann auch nach oben kraxeln und jederzeit von der Stange springen, wenn die gewünschte Etage erreicht ist.



Seilschwingerin

Ich Lara, du Tarzan: Seile sind nicht nur zum Klettern da. Wenn sie genügend Schwung gesammelt hat, schaukelt sich unsere Heldin über einen Abgrund hinweg und erreicht so die andere Seite des Raums.







Im Tal der Könige lauern keine Souvenirhändler, sondern Werner von Croys Meuchelmörder. (800x600, Direct3D)

Gunnar Lott



Böse Lara, gute Lara

Lara ist für mich ein klassischer Fall von Haß-Liebe. Die eine Miß Croft, das Plastik-Render-Zeitschriften-Model, hängt mir mittlerweile echt zum Hals heraus. Ich will nicht überall immer neue Versionen der Marketing-Dame mit dem seelenlosen Lächeln vorgesetzt bekommen.

Doch die andere Lara, die wahre Lara, nämlich die im Spiel, bekomme ich wohl niemals richtig über. Mit dieser sehr lebendigen Figur verbringe ich immer wieder gern ein paar Stündchen. Auch beim vierten Teil war's wieder so: Schon nach einigen Spielminuten hatten sich die alten Reflexe wieder eingestellt und mit waghalsigen Sprüngen, die keiner so kann wie sie, geht's durch die wieder kompakteren Levels. Klar: Deren Engine-Mauerwerk bröckelt langsam. Aber alte Liebe rostet nicht.

Lara bleibt im Lande

Im Gegensatz zu den weltweiten Schauplätzen des Vorgängers ist **Tomb Raider 4** vollständig in Ägypten angesiedelt. Der Levelablauf ist linear; Sie können nicht mehr die Reihenfolge der einzelnen Stationen wählen, wie es bei **Tomb Raider 3** der Fall war. Das gleiche Szenario wie im Serienauftakt zu verwenden, kann wahlweise als originelle Rückbesinnung oder Offenbarungseid für Einfallslosigkeit interpretiert werden. Dabei waren es weniger die verschiedenen Lokalitäten, welche manchen Spieler des 3. Teils nervten, sondern die schwer erkennbaren Lösungswege. Allzuoft stand man etwas verloren in unübersichtlichen Gefilden und steckte fest, weil man einen Kilometer vorher einen wichtigen Gegenstand übersehen hatte. **The Last Revelation** bietet kompakteres Puzzledesign, bei dem sich alle Objekte zur Lösung eines Problems im näheren Umkreis befinden. Das bedeutet nicht, daß **Tomb Raider 4** ein leichtes Spiel ist. Eine Automap wird Ihnen immer noch vorenthalten; die Lösung vieler Pro-

Die Croft-Chroniken

Spiel	Tomb Raider	Tomb Raider 2: Starring Lara Croft	Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft	Tomb Raider 4: The Last Revelation
				
Erschienen	1996	1997	1998	1999
Systeme	PC, Playstation, Saturn	PC, Playstation	PC, Playstation	PC, Playstation
Schauplätze	Ägypten, Atlantis, Peru, Rom	China, Venedig, Tibet	Antarktis, Indien, London, Nevada, Südpazifik	Ägypten
Facts	Im revolutionären Debütspiel wird Lara mit der Suche nach den drei Teilen eines Artefakts beauftragt. 84% Spielspass	Für die Jagd nach dem Dolch von Xian wurde der Actionanteil erhöht. Lara läßt erstmals den 3D-Zopf wippen. 89% Spielspass	Mit unübersichtlichen Levels und Ideenmangel beim Spielprinzip zeigt die Serie erste Ermüdungserscheinungen. 85% Spielspass	Die Atmosphäre des ersten Teils wird beschworen. Kompaktere Räume und Puzzles, kaum Innovationen. 83% Spielspass



Peter Steinlechner



Gut wie eh und je

Grundsätzliche Neuerungen sollte niemand in Tomb Raider 4 erwarten. Da kann Eidos noch so sehr das neue Inventar betonen oder Laras in allen Altersstufen auffahren. Tomb Raider ist Tomb Raider, das ist okay, und auch The Last Revelation macht eine akzeptable Figur. Gewagte Sprungkombinationen an Felsklippen und Abenteuer in alten Ägypter-Tempeln sorgen wieder für jede Menge Spaß. Seltsam: Die versprochene Diary-Funktion mit Tips und Notizen konnten wir bei der getesteten US-Verkaufsversion nicht entdecken. Aber auch so wurde der Schwierigkeitsgrad gegenüber Teil 3 etwas entschärft, was einem derart komplexen Spiel nicht schadet.

Lara ist die beste

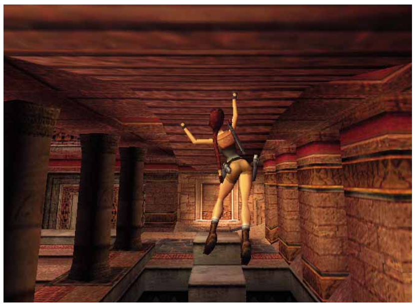
Wenn ich mir angucke, was als direkte Konkurrenz zu Tomb Raider gedachte Titel wie Prince of Persia 3D oder Indy Jones 5 so bieten, stelle ich fest: In Bereichen wie der Steuerung oder den Animationen hat Lara ihr hübsches Näschen immer noch ganz deutlich vorne. Klar – alles schon mal dagewesen. Und ja, Innovationen und Technik-Neuerungen muß ich mit der Lupe suchen. Aber ein besseres, aktuelles Action-Adventure im Lara-Stil gibt's nicht: Fans der Serie können bedenkenlos zugreifen!

bleme erfordert perfektes Timing und logisches Denken. **Tomb Raider** bleibt sich treu in seiner Eigenschaft als hektisches Sammelsurium knakkiger Action-Puzzles. Hier liegt auch der große Unterschied zwischen den Konkurrenten: Beim beschaulichen **Indiana Jones 5** liegt der Schwerpunkt auf Adventure, das schnellere **Tomb Raider 4** betont hingegen die Action.

Trotz der Beschränkung auf ägyptologische Gefilde mühten sich die Designer um Abwechslung. Neben schummrigen Kammern in allen Geschmacksrichtungen bereist Lara auch einige Frischluft-Lokalitäten. Feuergefechte mit Attentätern finden ebenso unter freiem Himmel statt wie Verfolgungsjagden mit Jeep und Motorrad.

Schöner leuchten

Bei den Außenlevels werden die Grenzen der Grafik-Engine deutlich, die Inneneinrichtung wirkt vorteilhafter. Erstmals hat man allerdings das Gefühl, keine rübergenudelte Playstation-Umsetzung, sondern ein richtiges PC-Programm zu spielen. Vor allem feinere Lichteffekte zeugen von den jüngsten Renovierungsarbeiten an der **Tomb Raider**-Engine. Eine Reihe von ausgetauschten Animationen sowie noch feiner strukturierte Wölbungen des Körperbaus machen Lara zu einer anhaltend einnehmenden Erscheinung. Der technische Alterungsprozeß ist aber unübersehbar – Gesichtdetails und Polygonfigur wirken gegenüber den Spielfiguren in modernen Titeln wie **Quake 3** überholt. Tröstlich für Lara, daß der direkte Konkurrent **Indiana Jones 5** technisch eine mindestens ebenso mäßige Figur macht.



Um ein Knöpfchen zu erreichen, ist eine Runde Deckenhangeln angesagt – Gelegenheit, die liebevolle Animation von Laras Hintern zu würdigen.

Mit Schwung ans Ziel

An der komplexen Steuerung hat sich kaum etwas geändert. Wenn Sie die umfangreiche Tastenbelegung einmal verinnerlicht haben, legt Lara ein stattliches Bewegungsrepertoire aufs Parkett: Gehen, Laufen, Rennen, Schwimmen, Hangeln und Klettern beherrscht sie wie eine Eins. Dazu kommen Sprünge in verschiedenen Variationen, inklusive der nützlichen 180-Grad-Rolle. An Kletterstangen kann man jetzt hinaufkraxeln und heruntergleiten. Was dem Indy seine Peitsche, ist der Lara ihr Seil. Zwar trägt sie nicht ständig eines mit sich herum, kann aber von der Decke baumelnde Strippen ergreifen. Dann sammeln Sie durch gleichzeitiges Drücken der Sprint-Taste genügend Schwung, um Lara zur anderen Raumseite zu schaukeln.

Objekte kombinieren

Wie gehabt, zieht Lara auf Knopfdruck die Waffe Ihrer Wahl und visiert automatisch den nächsten Gegner an. Sie können jetzt auch eine manuelle Zielerfassung wählen

Eingesackt

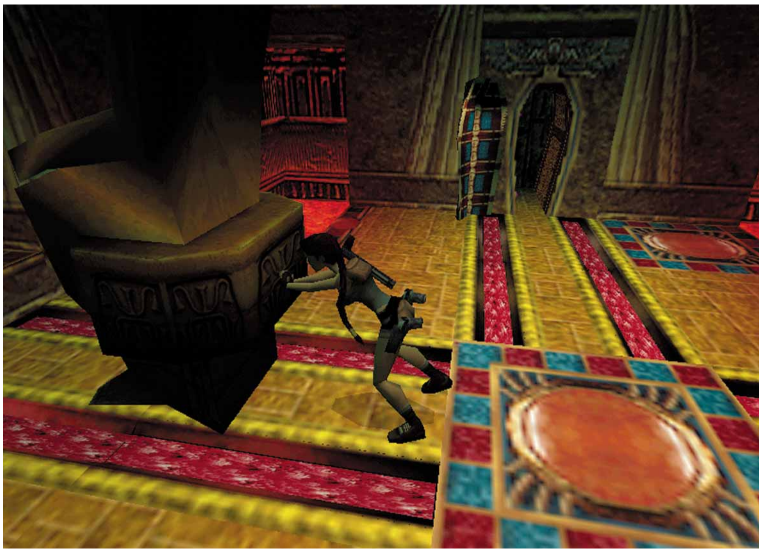
Lara Crofts legendärer Rucksack stammt nicht aus dem Quelle-Katalog, sondern war ein Fundstück auf ihrer ersten Expedition anno 1984. In den Einstiegslevels von The Last Revelation erleben Sie die 16jährige Lara in diesem denkwürdigen Augenblick. Und wir dachten immer, daß brave Mädchen aus gutem Haus keine Leichen beklauen würden!











üher durfte Lara den ganzen Tag lang nur langweilige Kisten durch Grabkammern schie-
en. Hier wuchtet sie immerhin eine dicke Statue von Bodenplatte A zu Bodenplatte B.

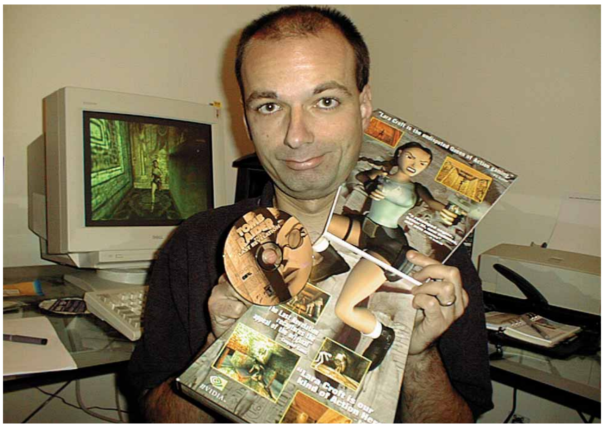


und zwischen mehreren Feinden durchschalten. Neu und nützlich ist das Kombinieren von Gegenständen im Inventar. Damit lassen sich Einzelteile von Schlüsseln zusammensetzen oder Waffen verbessern: Stecken Sie beispielsweise eine Laser-Zielerfassung auf eine Pistole, wird daraus eine schnuckelige Scharfschützen-Waffe. Durch Druck auf die Umschau-Taste blicken Sie nun durchs Fernrohr und können sogar ans Ziel heranzoomen. In Kombination mit einer Taschenlampe spendet das Bastelresultat obendrein Licht. Ein weiterer nützlicher Gegenstand ist das Brecheisen, mit dem sich Türen knacken und Objekte aus dem Mauerwerk herauskratzen lassen. Außerdem kann Lara Statuen auf Bodenplatten schieben, Feuer und Wasser in adäquaten Behältern transportieren und die Hintergrundgrafik auf kaputtbare Details abklopfen. Große Vasen sind beispielsweise immer einen Probeschuß wert; Scherben bringen Glück in Form von versteckten Erste-Hilfe-Kästen und anderem Bonus-Krimskrams.



Zu Beginn steuern Sie in einer spielbaren Rückblende die 16jährige junge Lara inklusive zwei Zöpfchen und einem weniger körperbetonten Outfit.

Die Tour de Tomb wird durch rund 20 Minuten mit vorgerenderten Zwischensequenzen zusammengehalten, die um einiges besser aussehen als die Spielgrafik. Nur auf einen der liebgewonnenen Hausbesuche müssen Sie diesmal verzichten. Da die spielbare Rückblende zu Beginn die Rolle des interaktiven Tutorials übernimmt, kann die Croft'sche Privatresidenz nicht zu Übungszwecken aufgesucht werden. **HL**



Da Eidos uns kein Testmuster zur Verfügung stellte, testen wir einfach die amerikanische Verkaufsversion. US-Korrespondent Heinrich Lenhardt präsentiert freudig erregt das fertige Tomb Raider 4.

Heinrich Lenhardt



Fließband-Raider

Die Husch-husch-Mentalität, mit der Eidos seine Tomb-Raider-Neuauflagen in die Welt setzt, könnte sogar Laras Monumentalcharme gefährlich werden. The Last Revelation bietet einige sinnvolle Detailverbesserungen, aber der langsame Abwärtstrend der Serie wird nicht entscheidend gestoppt.

Der Zahn der Zeit nagt an PC-Spielen beharrlicher als ein ägyptischer Fürchtegott. Statt grundlegende Innovationen einzuführen, beschränkten sich die Programmierer auf Flickschusterei. Die Grafik bringt vor allem schönere Lichteffekte, die gewisse Engine-Abnutzungserscheinungen nicht übertünchen können. Elementare Bugs, wie in Hintergrundgrafik verschwindende Körperteile, hat Eidos immer noch nicht rausgekriegt.

Abgenutzt und fern der Heimat

Die Beschränkung auf den Schauplatz Ägypten verbreitet Wiederholungscharme: hier ein Skorpion, da 'ne Mumie, dort ein wenig Sand im Getriebe. Fans der Serie bekommen mehr von dem, was sie schon immer liebten. Das ist weder zu verurteilen noch übertrieben aufregend. Doch selbst das leckerste Spielprinzip verliert durch zu häufiges Aufwärmen an Geschmack. Vielleicht sollte man dem kreativ entsafteten Stamm-Programmierteam allmählich das Sorgerecht für Lara entziehen. Ich für meinen Teil spiele lieber Indiana Jones 5.



Beim Karnak-Tempel genießt Lara einen der seltenen Frischluft-Momente. (1024x768)

Tomb Raider 4: Last Revelation

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 170 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

83% Spielspass

Rätsel-Hüpf-Mix, richtig toll nur für Lara-Fans.

»Das ist nicht mehr meine Lara«

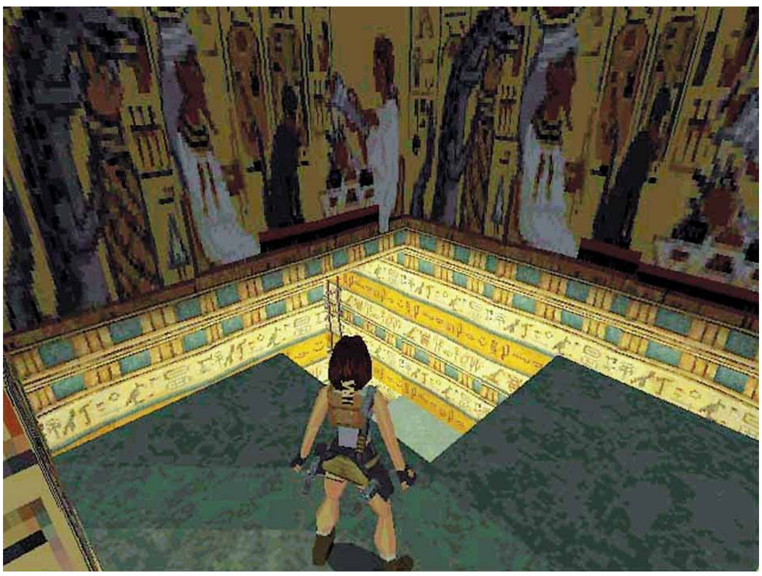
Interview mit Laras Daddy



Stark, schön und geheimnisvoll: So sieht Toby Gard seine Schöpfung Lara Croft.

GameStar sprach mit dem Mann, der vor gut vier Jahren die bekanntesten Polygonrundungen der Welt erfunden hat, über die Entstehung der PC-Heroine und was mit Lara Croft falsch läuft.

Er ist der geistige Vater von Lara Croft: Toby Gard, bis vor zwei Jahren Spieldesigner beim englischen Eidos-Entwicklerstudio Core Design, schuf die derzeit berühmteste Spieleheldin der Welt. Nachdem das Programm im Jahr '96 fertig war, hat er Anfang '97 mit Paul Douglas, dem Chef-Programmierer des Spiels, seine eigene Firma namens Confounding Factor gegründet und arbeitet seitdem am Südsee-Actionspiel Galleon. GameStar sprach mit – sehr photoscheuen – Gard über seine Schöpfung und wie er den Rummel um Lara Croft sieht.



Tomb Raider 1: Fast wäre Fräulein Croft eine hippe Cyberkriegerin geworden.

GameStar Was denkst du, wenn du Lara plötzlich im Fernsehen siehst?

Toby Gard Ich muß lachen, und finde es immer noch spannend. Da ist etwas, das ist ganz groß, und ich habe es zum Laufen gebracht. Ein gutes Gefühl.

GameStar Hast du damals mit dem riesigen Erfolg gerechnet?

»Ich war mir immer sicher, daß Tomb Raider ein Erfolg wird«

Toby Gard Ich war mir immer sicher, daß Tomb Raider ein Erfolg wird, aber längst nicht in diesem Ausmaß. Das war eine echte Überraschung.

GameStar Erzähle uns doch ein bißchen über die Entstehung von Lara Croft.

Toby Gard Sie war das dritte Hauptfigur-Design, das ich für das Projekt Tomb Raider entwickelt hatte. Das erste sah der fertigen Lara schon ziemlich ähnlich, davon habe ich mich allerdings erst entfernt und bin dann wieder dahin zurückgekommen. Das zweite sah ganz anders aus, so eine Art hippe Cyberkämpferin, aber auch mit zwei Pistolen und ihrem Doppelhoster. Trotzdem, die dritte war dann unsere Lara.

GameStar Laras erfundener Background – Archäologin aus reichem Elternhaus – ist ziemlich ungewöhnlich. Wem ist das eingefallen?

Toby Gard Mir. Das entscheidende war, daß sie sehr englisch wirken sollte. Damals mußten Spiele-Hauptfiguren amerikanisch sein. Sonst sagte die Marketingabteilung, daß man damit in den USA

keinen Erfolg haben könnte. Ich wollte das genaue Gegenteil. Anders als in den meisten Hollywood-Filmen sind in Tomb Raider die bösen Jungs alles Amerikaner, und die eine gute Figur stammt deutlich sichtbar aus England.

GameStar Hat Eidos damals eigentlich Marktforschung betrieben, um herauszufinden, ob Lara ankommt?

Toby Gard Nein, überhaupt nicht, damals hatten die Entwickler kaum mit dem Marketing zu tun. Wir konnten unser Ding durchziehen. Einige wollten sie allerdings als männlichen Helden haben und meinten, ein Spiel mit einer Frau würde sich nicht verkaufen.



Die junge Lara: Neues über den erfundenen Hintergrund der PC-Heldin.

GameStar Kennst du schon die »junge Lara«?

Toby Gard Nur ein paar Bilder aus dem Spiel. Ich finde das grundsätzlich okay. Die Leute wollen das. Und es eignet sich vorzüglich, um ihre Hintergrundgeschichte noch weiter auszubauen. Ich frage mich allerdings, ob man eine sexuell so zweideutige Spielfigur unbedingt als 16jährige zeigen muß. Ich persönlich finde das zumindest ein bißchen eigenartig.

GameStar Es gibt immer härtere Beschimpfungen von Spielern gegen Lara. Was glaubst du, woran liegt das?

Toby Gard Ich glaube nicht, daß sie von Eidos richtig vermarktet wird. Von Anfang an lief das nicht richtig. Sie haben sie sehr bekannt gemacht, das aber nicht auf die richtige Weise.

> »Ich glaube nicht, daß Lara von Eidos richtig vermarktet wird«

GameStar Was hätte Eidos denn anders machen können?

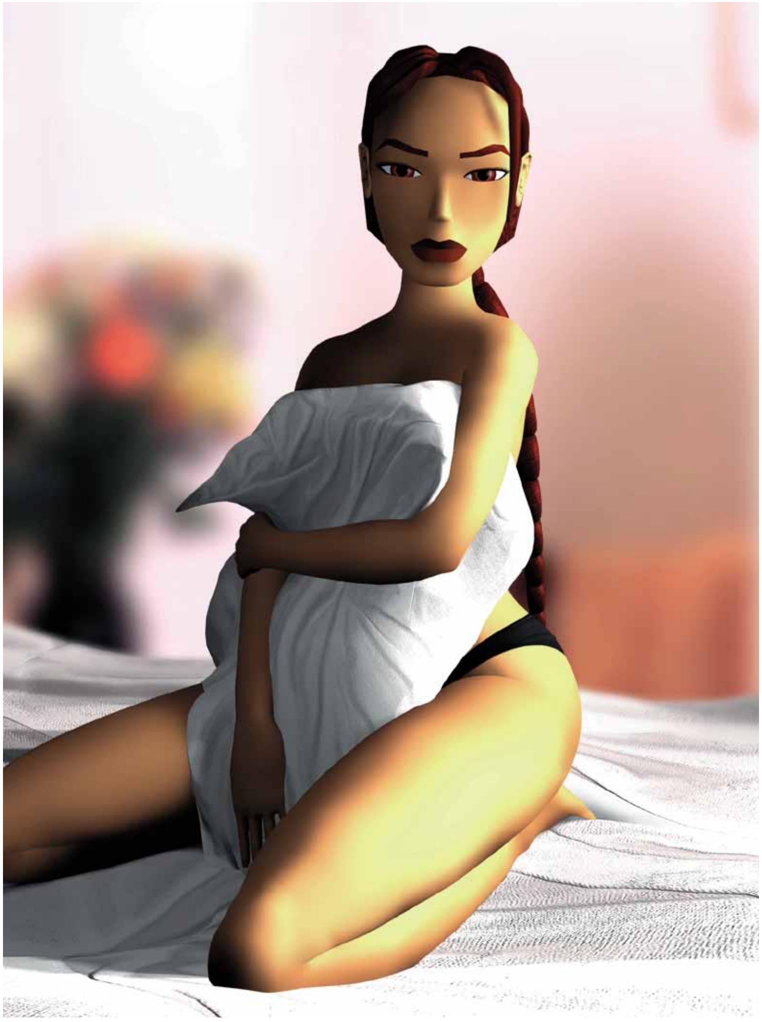
Toby Gard Ich nenne nur mal das Bildmaterial, das Eidos veröffentlicht. Es gibt da Bilder, wo Lara fast nichts trägt. Das ist nicht mehr meine Lara, die Figur, die ich mal entworfen habe. Sondern genau das, was Marketingleute mögen – sie stecken sie einfach in einen Bikini. Und das zerstört das Geheimnis um Lara Croft.

GameStar Die Tomb-Raider-Teile unterscheiden sich spielerisch nicht sehr stark voneinander. Geht es Eidos nur ums schnelle Geld?

Toby Gard Offensichtlich ja. Wobei ich nicht weiß, ob es bei Eidos jemanden gibt, der sich besonders um Lara kümmert – sieht man mal vom Geldverdienen ab. Wenn man ein künstlerisches Eigentum besitzt, etwa eine Comicfigur oder eben Lady Croft, sollte man sie wirklich nicht so verbraten.

GameStar Der Held in deinem nächsten Spiel Galleon ist männlich und wirkt auch im Stil ganz anders als Lara. Ist das Absicht?

Toby Gard Klar. Es gibt keinen Grund, das gleiche zweimal zu machen. PS



Offizielles Lara-Bild von Eidos: Derartige Posen mag Toby Gard überhaupt nicht.

Galleon

Sonnige Südsee statt dunkler Tempel: Das nächste Spiel von Toby Gard heißt Galleon und hat auf den ersten Blick gar nichts mit Tomb Raider gemein. Spielerisch aber schon – in dem Action-Adventure sollen Sie statt Lara Croft dem Seeräuber Rhama Sabrier über die Schulter blicken und gemeinsam Abenteuer bestehen. Die Handlung dreht sich um ein Geisterschiff, auf dessen Suche Sie eine Inselwelt durchstreifen. Dabei lernt der Freibeuter die Liebe seines Lebens kennen, die von seiner wenig gesetzestreuen Lebensführung allerdings nicht recht begeistert ist.

Anstatt der rundlichen Lara-Formen tragen die Figuren in Galleon sehr kantige Züge, werden aber deutlich aufwendiger animiert; beim Sprechen bewegen sich beispielsweise die Gesichtszüge. Derzeit rechnet Toby Gard damit, das Spiel gegen Ende 2000 zu veröffentlichen.



Galleon: Mit seinem neuen Helden Rhama will Toby Gard sich im Stil ganz bewußt von Lara Croft abwenden.



Gut, daß wir verglichen haben.

Lara vs. Indy



Wer ist cooler, besser, stärker? Lara und Indy treten in sechs Kategorien zum Duell an.

1. Bewegungsmanöver

Lara ist ein Porsche, Indy ein VW Passat.

Laras Manövrierfähigkeit ist unerreicht; im jüngsten Abenteuer lernt sie sogar, wie Tarzan an Seilen zu schwingen. Flüssige Bewegungskombis sind eine oft demonstrierte Spezialität von Miß Croft. Kleiner Nachteil der Steuerung: sie ist etwas unpräzise. Wer Hektik und Hakeligkeiten verabscheut, wird mit der flinken Lara zu kämpfen haben.

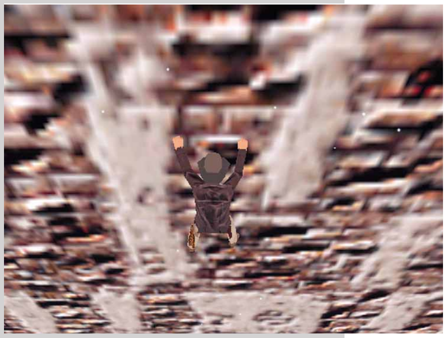


Auch steilste Wände sind kein Problem.



Wenn das der sportliche Harrison Ford wüßte: Sein Spiele-Ich bewegt sich ziemlich hölzern und träge. Bewegungskombinationen sind nicht möglich, der gute Dr. Jones bleibt nach jedem Hüpfer stehen. Er kann auch nicht im Sprung die Waffe ziehen oder seitwärts klettern. Dafür dreht er sich wahlweise langsam oder extraschnell um die eigene Achse.





Indy klettert nicht besonders elegant.



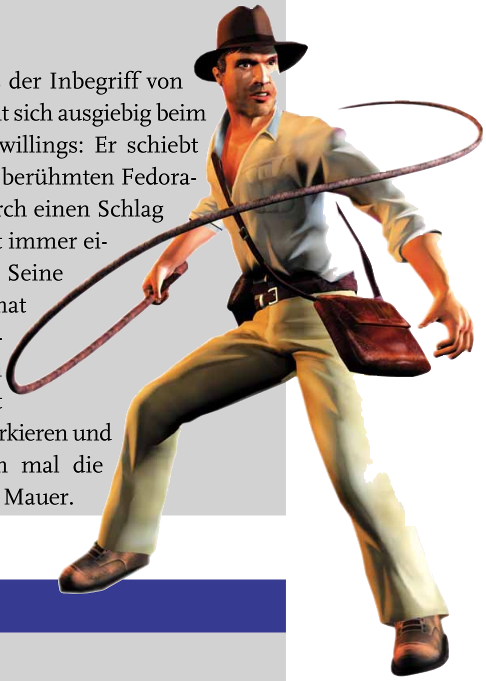


Lara kann nach einem Sprung ohne Verzögerung weiterhüpfen und im Flug die Waffen ziehen. Indy legt hingegen immer erst eine Pause ein.





2. Coolness-Faktor



Ja ja, schon recht: Irgendwie cool sind beide.

Der Hype schlechthin: Lara ist megapräsent in allen Medien, ihr Bild verkauft Klamotten, Zeitschriften, CDs und Fanartikel. Als moderner Medienstar bleibt Miß Croft im vierten Spiel auf der sicheren Seite und konzentriert sich auf das, was sie berühmt gemacht hat: gutes Aussehen, artistische Sprünge, Schätze finden und den wohlgeformten Polygonkörper in allerlei Kameraperspektiven zeigen. Im vierten Jahr beginnt der Originalitätsbonus allerdings stark abzublättern. Fans freuen sich über das Auftauchen der jungen Lara im Trainingslevel, übrigens ein Trick, den sich ihre Macher beim Indy-Film »Der letzte Kreuzzug« abgeschaut haben.



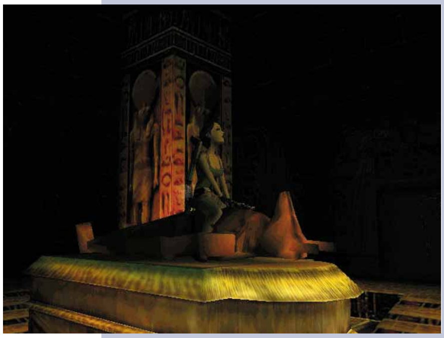


Als Filmheld ist Indiana Jones der Inbegriff von Coolness. Der Spiel-Indy bedient sich ausgiebig beim Repertoire seines Leinwand-Zwillings: Er schiebt sich hin und wieder lässig den berühmten Fedora-Hut ins Genick, löst Rätsel durch einen Schlag mit der Bullenpeitsche und hat immer einen lässigen Spruch auf Lager. Seine sonore deutsche Filmstimme hat auch im Spiel hohen Wiedererkennungswert. Kleiner Gag am Rande: Indy kann mit Kreide Wände markieren und malt dann schon mal die Bundeslade an die Mauer.

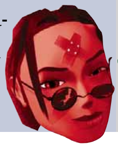
3. Stimmung und Story

Kinofilm schlägt Ägyptenurlaub.

Laras Welt ist kleiner geworden. Die Story spielt logisch an einem Schauplatz. Über 30 Levels mit Wüstensand und verschiedenen Steinruinen-Variationen bringen aber keine echte Abwechslung in die Landschaft. Das stete Déjà vu bremst die Vorfreude auf die nächste Stufe. Außerhalb der Zwischensequenzen ist Lara außerdem übertrieben wortkarg.



Gute Cut-Scenes, nur ein Szenario.





Was wir schon immer über Indy wissen wollten – erfahren wir hier nicht. Die Hintergrundstory ist eher belanglos, dafür jettet unser Held um den Globus und sucht Artefakte in fernen Gefilden. Die Schauplätze passen gut zu Indiana Jones. Gute Dialoge und wunderbar eingestreute Filmmusik-Häppchen sorgen für erstaunlich viel Kinoflair trotz Technik-Malus.



Kinoflair trotz mäßiger Zwischenszenen.

4. Spieldesign

Lieber Lore fahren als Blöcke schieben.

Der Schwierigkeitsgrad von Lara 4 ist fairer als bei Teil 3, aber das Design bietet immer noch mehr Frustrationsquellen und weniger Spielkomfort als der gemütliche Indiana Jones. Die kombinierbaren Gegenstände münden meist doch wieder in Simpelpuzzles. Tomb Raiders schnelle Mischung aus Ballern, Rätseln und Erforschen hat aber weiter ihren Reiz.



Lara nimmt gern auch mal die Bahn.





Stimmiges Spieldesign. Knobel-Level und Kampf-Missionen wechseln sich ab. Dr. Jones löst Logik-Rätsel, Verschiebe-Puzzles und Gegenstand-Suchaufgaben. Alles ist sehr fair aufgebaut und mit genügend Hinweisen versehen. Einen Bonuspunkt gibt's für die praktische Karte mit Hilfe-System. Spätere Levels sehr cool entworfen, verschachtelt und realistisch.



Auch im Spiel fährt Indy Lore.

5. Waffen und Gegner

Auch die Peitsche kann Indy nicht retten.

Mit Ausnahme der Standardpistole verbrauchen alle Waffen von Lara Munition. Wenn mehrere Gegner auftauchen, können Sie jetzt auch das Ziel auswählen, das beschossen wird. Zu vertrauten Klassikern wie Uzi und Schrotflinte kommen neuerdings zwei Sniper-Waffen, bei deren Einsatz die Grafik in die Ego-Ansicht wechselt. Die Gegner sind allesamt regionale Favoriten, von Skorpionen über Mumien bis hin zu Statuen, die plötzlich lebendig werden. Von Croys Schergen gesellen sich als menschliche Kugelfänger dazu.



Solches Getier trifft Lara in Ägypten.



Indys mäßig vielfältige Feinde (Sowjets, bissige Tiere, mythologisches Viehzeug) legen wenig intelligentes Verhalten an den Tag: Gelegentliches Ausweichen bei Schüssen ist schon das höchste der Gefühle. Dafür trifft Indy auf fünf riesige Endgegner, die nur per Rätsel-Lösung zu besiegen sind. Waffen gibt's elf, davon nur zwei originelle (Peitsche und Machete). Das Indy-Arsenal ist zudem unausgewogen; manche Waffen, etwa die Schrotflinte, sind eher unnütz. Alles, was schießt, verbraucht Munition, außer dem Standardrevolver.





Dr. Jones kämpft meist gegen Russen.

6. Technik

Not gegen Elend: Der K(r)ampf der schwachen Engines.

Die Lara-Engine erlebt heuer den vierten Aufguß, über alle Teile hinweg wurde sie poliert, aber nie neu programmiert. Ergebnis: Grafisch kann die Polygondame modernen Kolleginnen wie Rynn aus Drakan nicht das Wasser reichen, für den aufmüpfigen Herrn Jones reicht's aber durchaus. Die dezent verschönte Lara sieht trotz allem Engine-Recycling immer noch schnuffig aus. Außerdem haben die Programmierer die dynamischen Lichteffekte verschönert und dabei die Hardware-Anforderungen auf Pentium-233-Level raufgeschraubt.



Das Feuer erleuchtet den Raum.



Den armen Indy haben seine Schöpfer schlecht ausgerüstet auf die Reise geschickt. Die Indy-Engine beherrscht weder Partikeleffekte noch Single-Skin-Texturent, ruckelt aber trotzdem, wenn Besitzer eines Mittelklasse-PCs ihren Lieblingsarchäologen durch einen großen Raum dirigieren. Eine 3D-Karte wird vorausgesetzt. Die Spielfigur ist detailliert gezeichnet, hat aber zu wenige Animationsstufen. Besonders schwach: Die Texturen sind nur von mäßiger Qualität, oft stoßen Texturkanten nicht bündig aneinander.





Ziemlich verschwommene Texturen.

Fazit: 4 zu 3

Gesamtsieg für Lara, aber nur knapp.

Der vierte Teil der Tomb-Raider-Serie bietet im Grunde nichts wirklich Neues, das gute Spielprinzip trägt aber immer noch. Gerade im Vergleich mit Indy fällt auf, wie funktional die Steuerung von Lara in Tomb Raider mittlerweile ist.



Indiana Jones 5 ist letztendlich nur ein rätsellastiger Lara-Klon. Immerhin macht die tolle Atmosphäre inklusive deutscher Synchronstimme von Harrison Ford die Grafikmängel halbwegs wett, die nervige Steuerung gibt jedoch einen dicken Minuspunkt. GUN







Der Meister an der Peitsche

Indiana Jones und der Turm von Babel

Der Filmheld Indiana Jones startet zu seinem neuesten PC-Abenteuer durch – diesmal als agiler Action-Archäologe mit Köpfchen und Feuerkraft.

Wer entdeckte die Bundeslade? Wer fand den heiligen Gral? Wer ist immer vor Ort, wenn es historische Kostbarkeiten zu bergen gilt? Es ist der Mann mit Peitsche und Hut, der schlagfertigste Archäologe der Welt: Indiana Jones. Der Kinoheld ist in der PC-Gemeinde ein alter Bekannter. Nun schickt ihn LucasArts in einen neuen brisanten Einsatz: Im Action-Adventure **Der Turm von Babel** lüftet Indy babylonische Geheimnisse – und wildert im Territorium seiner digitalen Archäologen-Kollegin Lara Croft.

Facts

- 16 Missionen
- 11 Waffen
- 5 Artefakte
- 5 Endgegner

Ballern in Babel

Ein Indiana Jones setzt sich nicht für ein paar verstaubte Klunker in Bewegung – es muß schon etwas Geheimnisvolles sein. In **Der Turm von Babel** macht er sich auf die Suche nach fünf mysteriösen Artefakten, die von Herrschern aus dem alten Babylon in alle Himmelsrichtungen getragen wurden. Auf der Jagd nach den Stücken verschlägt es Indy erst in den Himalaja; eine Pazifikinsel und Nubien sind weitere Stationen der Reise. Insgesamt 15 Levels (plus eine Geheimmission) warten auf ihre Erforschung. Natürlich darf auch ein Widersacher nicht

uf Demo-CD: deo-Special

m Heft: statur-hablone



Auf dem reißenden Strom in den Anden weichen Sie durch verzweifeltes Paddeln den scharfen Steinspitzen aus.







Die dreifach nützliche Peitsche im Einsatz: Indys Lieblingswaffe taugt zum Entwaffnen von Gegnern, als Seilersatz zum Klettern und zum Schwingen über Abgründe.

fehlen. Weil die Nazis im Jahr 1947 als Feinde ausfallen, bekommt es Dr. Jones diesmal mit den Russen zu tun. Die frischgebackene Weltmacht erhofft sich durch die Artefakte einen Vorteil im kalten Krieg und geht wenig zimperlich mit lästigen Archäologen um.

ständigt wird das Arsenal durch eine Machete (die Unterwasser-Waffe), eine Maschinenpistole, Handgranaten, Sprengladungen und einen waschechten Raketenwerfer. Indys Schmuckstück ist aber immer noch seine Peitsche. Damit schlägt er seinen Widersachern locker die Waffe



Makaber: Bevor Indy per Jeep jemanden überfährt, drückt er kräftig auf die Hupe.

Allzweckwaffe Peitsche

Die Gegner eröffnen das Feuer, sobald sie Indy sehen. Der setzt sich mit elf verschiedenen Waffen zu Wehr. Der einfache Revolver hat zwar unendliche Munition, aber nur eine sehr geringe Reichweite. Besser sind die beiden anderen Pistolen. Richtig gefährlich wird Indy erst, wenn er zum Gewehr oder zur Schrotflinte greift. Vervoll-

aus der Hand. Wichtiger als im Kampf ist die Peitsche an kniffligen Stellen in der Landschaft. Balken dienen als Ansatzpunkt für den Lederriemen; dann schwingt sich Indy über breite Abgründe oder zieht sich in Schächten hoch.

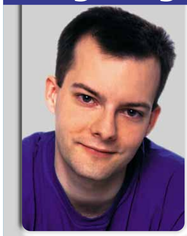
Wieviel Lara steckt in Indiana Jones?

Sehen Sie sich die Bilder auf diesen Seiten gut an. Erinnert Sie der Stil an ein anderes Spiel? Allerdings, Indiana Jones bedient sich kräftig aus dem Action-Adventure-Fundus von Tomb Raider. Genau wie Lara sprintet und springt Indy durch gewaltige 3D-Landschaften, während Sie ihm von hinten über die Schulter schauen. Fast scheint es, als sei der welterfahrene Archäologe bei seiner jungen Kollegin in die Schule gegangen: Indy hat die gleichen Standardmanöver auf Lager, vom Springen aus dem Stand und aus dem Spurt, über Klettern und Hangeln, bis hin zum Kriechen auf allen Vieren. Auch im nassen Element fühlt sich Dr. Jones zu Hause; für einen glitzernden Goldschatz taucht er auch bis zum tiefsten Meeresgrund.

Grober Klotz

Indy geht in seinen Abenteuern gemütlicher zu Werk als Jungspund Lara. Wo sie auf Tastendruck lossprintet, spaziert er langsam vorwärts. Solange Sie im Schritt gehen, bleibt Indy automatisch an steilen Felskanten stehen. Erst ein Druck auf die Shift-Taste läßt ihn rennen. Wenn Ihnen das Tomb Raider-System lieber ist, können Sie Indy per Optionsmenü auch zum Dauersprint zwingen. Überhaupt sind seine Bewegungen längst nicht so fließend wie die seiner Konkurrentin. Nach jedem Sprung bleibt Indy stehen, anstatt gleich weiterzulaufen; flüssige Hüpffolgen sind damit nicht möglich. Lara kann auch im Sprung ihre Waffe ziehen und sofort auf Feinde ballern, Jones muß bei

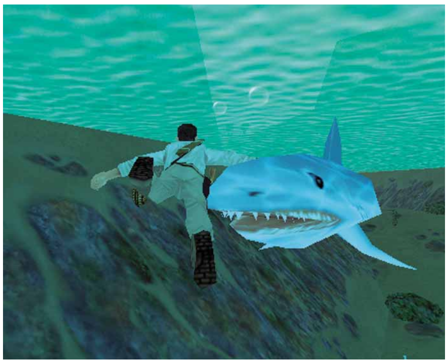
Jörg Langer



Nur zweiter Sieger

LucasArts' Anstrengungen in allen Ehren – Indiana Jones kann der Genre-Königin Lara Croft nicht ganz das Wasser reichen. Dazu stecken zu viele technische Macken im Programm. Tomb Raider macht alles einen Tick perfekter; sei es die flüssige Steuerung, sei es die detailliertere Grafik. Mich stört auch, daß es keine Videos gibt; dadurch muß der Filmheld Indy Atmosphäre-Einbußen hinnehmen.

Indiana Jones 5 ist durchaus ein gutes Spiel. Auf die praktische Karte habe ich seit Tomb Raider 1 gewartet, und ich mag den hohen Rätselanteil. Leider käut Indy aber vor allem bekannte Elemente wieder. Das schmälert den Spielspaß zwar nicht; ich hatte mir vom Vorzeige-Abenteurer Indiana Jones aber insgesamt mehr versprochen.



Unter Wasser lauern Piranhas und vor allem Haie.



Heinrich Lenhardt



Verborgene Qualitäten

LucasArts sollte eigentlich ein Fläschchen Magenbitter in jede Babel-Packung legen, denn der erwartungsfrohe Indy-Fan muß anfangs mit leichter Grafik-Übelkeit kämpfen. Der legendäre Peitschenschwinger ist ein wenig hüftsteif animiert. Bei den Zwischensequenzen stranguliert dann peinliches Polygon-Gehampel die eigentlich ganz erquickliche Atmosphäre. Zum Glück sammelt das Programm später grafische Pluspunkte mit stattlichen Innenausstattungen.

Nicht schön, aber selten

Nach dem Schock des öden Einstiegslevels bin ich immer wärmer mit dem Turmbau zu Babel geworden. Inzwischen lasse ich dafür sogar die gesammelten Werke von Lara Croft stehen. Indiana Jones bietet mehr Abwechslung, faire Puzzles und Spielwitz – allesamt Tugenden, die mir wichtiger sind als die grafische Qualität des Hinterteils meiner Spielfigur. Dank der segensreichen Automap mit genialem »Hier hin!«-Hilfskreuzchen weiß ich bei Indy immer, wo das nächste Rätsel wartet. Lassen Sie sich also nicht vom ersten grafischen Eindruck täuschen. Wem die Tomb Raidereien inzwischen zu nervig und zu eintönig sind, der liegt beim spielerisch reiferen Indiana Jones goldrichtig.

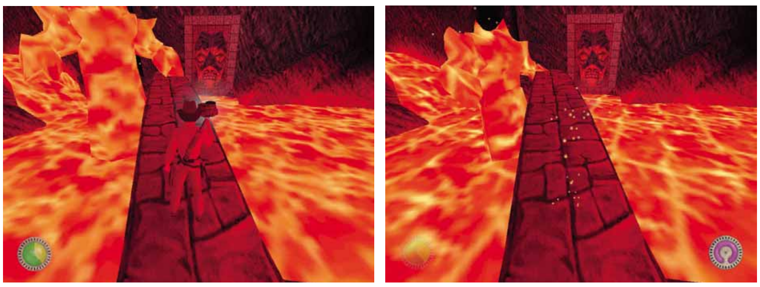


Die Riesenschlange ist einer der fünf Hauptgegner. Diese können Sie nur durch taktische Tricks besiegen.

solchen Manövern passen. Um eine Leiter zu erklettern, müssen Sie direkt davor stehen. Indys artistisches Repertoire ist außerdem eingeschränkt; er kann zum Beispiel nicht rückwärts springen oder auf der Stelle wenden.

Rätsellastige Abenteuer

Der richtige Einsatz der Peitsche ist nur eine von zahlreichen Aufgaben, die Sie in jedem Level lösen müssen – Rätsel gibt's richtig viele. So sollen Sie zum Beispiel Schlüssel finden, um Türen zu öffnen – das ist noch sehr konventionell. Kniffliger wird's beim Verschieben von Zahnrädern, um einen antiken Mechanismus auszulösen, bei zeitkritischen Sprungeinlagen oder beim richtigen Einsatz der Spezialfähigkeiten. Jedes der fünf Artefakte, die Indy findet, verleiht ihm nämlich eine besondere Gabe. Dann kann er an bestimmten Stellen schweben oder wird kurzzeitig unsichtbar. Damit tricksen Sie beispielsweise Wächter aus, die Ihnen den Weg versperren. Manche Rätsel umfassen mehrere Lösungsschritte. Um eine riesige Glocke zu schlagen, müssen Sie zunächst das Uhrwerk wieder zum Laufen bringen, dann die Glocke in den Turm ziehen und schließlich den Schlagmechanismus auslösen.



dys Spezialfähigkeiten im Praxistest: Das Feuermonster versperrt die Brücke. Per Arte-
kt macht sich Indy unsichtbar, daraufhin räumt der getäuschte Gegner den Weg.

Das X markiert die Stelle

Wenn Sie mal nicht mehr weiter wissen, hilft ein Blick auf die automatische Karte. Die ist zwar nur zweidimensional, die Höhen werden aber durch unterschiedliche Farben angezeigt: Alles, was unterhalb von Ihrem Standpunkt ist, wird durch blaue Linien dargestellt, alle höheren Ebenen erscheinen rot. **Indy 5** besitzt ein ebenso einfaches wie praktisches Hinweissystem. Auf Wunsch zeigt Ihnen ein Kreuz auf der Karte den nächsten Punkt an, bei dem es etwas zu erledigen gibt. Wenn Sie diese Funktion aktivieren, gibt's aber einen kräftigen Abzug bei der Punktewertung.

Russen unter die Räder

Neben der Fortbewegung zu Fuß benutzt Indy auch mal praktische Vehikel. Zum Beispiel den Jeep: Der kommt nicht nur steile Wände hoch und trägt mit Vollgas über Abgründe, er macht auch mit Gegnern kurzen Prozeß, die vor die Motorhaube laufen. Mit einem Schlauchboot paddelt unser Held einen Andenfluß hinunter und weicht scharfkantigen Felsen aus. Und schließlich ist da noch die Lore, in der Jones durch eine verlassene Mine düst –



Die 2D-Karte hilft bei der Orientierung.



leider nicht in einer wilden Verfolgungsjagd, sondern eher gemütlich von Abschnitt zu Abschnitt. Die Steuerung der Fortbewegungsmittel ist unterschiedlich gut gelungen. Während das Paddeln im Wildwasser kaum mehr als ein pures Glücksspiel ist, könnte man aus den coolen Jeepfahrten glatt ein eigenes Autorennspiel machen.

Leichte Gelenksteife

Klar, Indiana Jones hat ein paar Jahre mehr auf dem Buckel als Lara Croft. Vielleicht ist das der Grund, warum er sich so steif bewegt. Die Animationen der Hauptfigur sind bescheiden. Indy ist längst nicht so agil wie Miss Croft – ganz zu schweigen von deren Sex Appeal. Schon die Grafik-Engine der **Tomb Raider**-Spiele sieht gegen moderne 3D-Actionspiele blaß aus, **Der Turm von Babel** bleibt aber selbst hinter der Detailfülle eines **Tomb Raider 3** zurück. Die meisten Umgebungen sind aus wenigen Polygonen zusammengebaut, Verschiebungen an den Texturkanten gibt's in Hülle und Fülle. Die Folge: Aus der Nähe sehen die meisten Objekte potthäßlich aus. Pluspunkte sammelt **Indy 5** dagegen bei großen Räumen. Die sind so schön aufgebaut und passend texturiert, daß man die Schwächen im Detail leicht wieder vergißt.



Verschiebepuzzles wie hier im Maya-Tempel treffen Sie öfters an.

Typisch Jones

Es gibt keine Videosequenzen, die Geschichte wird während der Missionen fortgesponnen. Immer dann, wenn etwas Wichtiges passiert, unterbrechen kurze Sequenzen in der Spielgrafik das Geschehen. Dann beobachtet Indy etwa durch ein Fenster, wie ein Trupp Russen anmarschiert. Gelegentlich treffen Sie auch auf andere Personen. Indy kommentiert alle Aktionen mit einem flapsigen Spruch, inklusive Klassikern Marke »Ich hasse Schlangen!« Im Gegensatz zur englischen Version spricht Indy in Deutsch mit seiner bekannten Filmstimme (Synchronsprecher: Wolfgang Pampel) – ein dickes Atmosphäre-Plus. Während des Spiels ertönt keine Musik, aber an markanten Stellen werden kurze orchestrale Melodien eingespielt, die für wohlige Gänsehaut sorgen. CS



Rätsel gelöst: Nach der Aktivierung des Lichtstrahls in der Pyramide taucht die Statue auf.



Die Wölfe im Himalaya-Level sind feige: Bei Beschuß hauen sie ab.

Christian Schmidt



Tomb Raider mit Indy

Der Indiana Jones aus den Filmen ist bekannt dafür, daß er Probleme auf unkonventionelle Weise löst. Nicht auf dem PC: Hier macht Indy alles genauso wie das offensichtliche Vorbild Tomb Raider. Besitzt ein Lara-Plagiat, das in Scharen Russen über die Klinge springen läßt, noch den Charme des Film-Indy?

Die Antwort lautet ja. Und das ist es auch, was Indiana Jones 5 vor der Mittelmäßigkeit rettet. Denn die deutsche Sprache, die frechen Sprüche und die passenden Schauplätze sorgen für eine Abenteuer-Stimmung, die noch kein Tomb-Raider-Teil so gut hingekriegt hat.

Gut geklaut, nur halb gewonnen

Leider hapert's woanders. Wenn Sie die Tomb-Raider-Steuerung gewohnt sind, werden Sie in den ersten Stunden von Indy 5 kräftig fluchen. LucasArts hat die Handhabung des Helden längst nicht so gut hinbekommen wie die Konkurrenz; das ständige Stehenbleiben nach Sprüngen nimmt gewaltig Tempo aus dem Spiel. Mit etwas Geduld haben Sie aber auch Dr. Jones bald im Griff. Die wahren Stärken entfalten sich dann im Verlauf des Spiels. Die Levels sind sehr abwechslungsreich (und groß!) und viele Rätsel sind richtig fordernd. Trotz kleiner Schwächen: Indy 5 tritt den Beweis an, daß es noch eine Action-Adventure-Welt jenseits von Lara Croft gibt.

Indiana Jones u. d. Turm von Babel

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 60 oder 870 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

82% Spielspass

Technisch altbacken, aber sehr atmosphärisch.

Filme und Spiele mit Indy

Hauptrolle: Dr. Jones

Das bewegte Leben des populärsten Archäologen der Welt: Wir haben in Indys Vergangenheit gegraben.



In Der letzte Kreuzzug balgt sich Indy auf einem fahrenden Panzer mit Nazis. (1989)

Was für eine Schlagzeile muß das in Hollywood gewesen sein, Anfang der achtziger Jahre: Der geniale **Star Wars**-Vater George Lucas und Amerikas neuer Regiestar Steven Spielberg tun sich zusammen, um gemeinsam einen Film zu machen! Das Dreamteam enttäuschte die gespannten Kinobesucher nicht. Ihr Werk, der actionreiche Abenteuerfilm **Jäger des verlorenen Schatzes**, wurde der erfolgreichste Film des Jahres 1981 und begründete den Ruhm des bekanntesten Archäologen der Welt: Indiana Jones.

»Ich hasse Schlangen!«

Indiana Jones (gespielt von Harrison Ford) ist eigentlich ein Gelehrter – als Doktor der Archäologie unterrichtet er Mitte der 30er Jahre in New York. Doch wenn es um unschätzbare Artefakte geht, wird aus dem biederen Pauker ein risikofreudiges Energiebündel. Seine Markenzeichen: Büffelpeitsche und der unvermeidliche Fedora-Hut. So gerüstet macht sich Indy in **Jäger des verlorenen Schatzes** auf die Suche nach der Bundeslade. Dummerweise sind auch deutsche Nazis hinter dem biblischen Schatz her. Die halsbrecherische Jagd quer durch Ägypten reicherten die Tricktechniker von Industrial Light and Magic mit spektakulären Spezialeffekten an, die prompt mit einem von insgesamt vier Oscars ausgezeichnet wurden.

Nach dem überwältigenden Erfolg erschien 1984 der zweite Indy-Streifen, **Der Tempel des Todes**. Diesmal legte sich Dr. Jones im ostasiatischen Urwald mit einem machtlüsternen Kult an. Die herausragende Szene im ansonsten schwächsten Teil der Trilogie ist die Lorenfahrt durch einen Bergstollen. Die Sequenz wurde mit einem Miniaturtunnel und Modellen auf dem Parkplatz von ILM gefilmt – dafür war wieder ein Oscar fällig.

»Nenn mich nicht Junior!«

1989 kam mit **Der letzte Kreuzzug** der dritte und vorerst letzte Teil in die Kinos. Indy erhielt auf der Suche nach dem heiligen Gral Schützenhilfe von seinem Vater. Sean Connery alias Henry Jones Senior wuchs den Zu-

Wußten Sie, daß...

- Indiana Jones ursprünglich von Tom »Magnum« Selleck gespielt werden sollte?
- sich in der Schlangengrube in Indy 1 neben allen Nattern, die sich in Londons Tierhandlungen auftreiben ließen, haufenweise Schläuche als Attrappen befanden?
- alle wichtigen Personen im Tempel des Todes nach Hunden benannt wurden? Indiana hieß nach George Lucas' Hund, seine Begleiterin Willie Scott ist nach Steven Spielbergs Vierbeiner benannt, und Shorty verdankt seinen Namen dem Hund des Drehbuchautors Willard Huyck.
- Sean Connery, der Indys Vater spielt, nur 12 Jahre älter als Harrison Ford ist?
- es eine TV-Serie namens »Die Abenteuer des jungen Indiana Jones« gab? Sie entstand 1992, umfaßte 32 Folgen und drehte sich vor allem um den 18jährigen Indy.
- der vierte Film bereits geplant ist? Unter Spielbergs Regie sollen Harrison Ford und Sean Connery spielen, angeblich sucht Indy diesmal nach Atlantis. Drehbeginn ist frühestens im Sommer 2000.



Gegen Ende von Tempel des Todes rettet sich Indy, indem er die Hängebrücke durchtrennt. (1984)



schauern als kauziger Gelehrter ans Herz. Der dritte Film spielte weltweit 500 Millionen Dollar ein und war einmal mehr ein technisches Meisterwerk. Für die Verrottungsszene des Bösewichts Donovan kombinierten die Tricktechniker herkömmliche Modelltechnik mit modernen Morphingprogrammen. Nun raten Sie mal, welche Auszeichnung dafür vergeben wurde...



The Last Crusade: Das erste Grafikadventure mit Indiana Jones erschien zunächst nur in CGA und EGA, später auch als VGA-Variante. (1989)

Indiana Jones – Die Spiele

Indys digitale Karriere ist noch umfassender als die auf der Leinwand. Der Filmheld schaffte schon relativ früh den Sprung auf die (gerade populär gewordenen) Heimcomputer. Seinen ersten Auftritt im Reich der Videospiele hatte Jones Anfang der 80er Jahre als ein Haufen bunter Klötze. **Raiders of the Lost Ark** erschien für den Atari VCS 2600, eines der am weitesten verbreiteten Videospielgeräte der damaligen Zeit, entpuppte sich aber als spielerischer Flop. Wenig besser erging es den Indy-Varianten, die sich in den folgenden Jahren in Spielhallen über den Bildschirm kämpften. 1985 veröffentlichte Atari das Jump-and-run **Temple of Doom** zum Kinoerfolg **Tempel des Todes**, das technisch wenig ausgereift war. 1989 nahm Lucasfilm die Sache selbst in die Hand: Das nächste Spiel (zum gerade erschienenen dritten Film) wurde von der hauseigenen Spieleabteilung programmiert.



Indys erster Auftritt auf dem Atari VCS 2600: Nur Blöcke, aber schon mit Hut. (1982)

Schlagfertiger Archäologe

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug entstand unter den bewährten Händen von Ron Gilbert, auf dessen Konto auch die Klassiker **Maniac Mansion** und **Monkey Island** gehen. Mit der Maus bastelte man aus Verben am unteren Bildrand und den Objekten im Spielfenster Befehle à la »Nimm Tagebuch«. **Indy 3** war Lucasfilms erstes und (abgesehen von **Indy 4**) einziges Adventure, das einen Hauch Action enthielt. Gelegentlich schlug sich Indiana Jones nämlich mit den Nazis, per Zifferntasten durfte man zuhauen und abblocken. Legendär schwer: Der Kontrolleur im Zeppelin war beinahe unbesiegbar.

Die Wahl der Wege

Noch einen drauf setzte LucasArts (inzwischen umgetauft) 1992. Mit **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** erschien das erste Indy-Spiel, das nicht auf einem Film basierte. Unter erfahrenen Spielern gilt **Indiana Jones 4** als LucasArts bestes Adventure. **The Fate of Atlantis** war groß, schön und spritzig, aber vor allem hatte es eine Besonderheit: Ein Großteil des Spiels ließ sich auf unterschiedlichen Wegen lösen. Schon zu Spielbeginn durften Sie sich entscheiden, ob Sie viele Rätsel lieber durch Nachdenken, handfeste Kämpfe oder Redegewandtheit lösen wollten. Mitten im Abenteuer spaltete sich das Spiel noch einmal in zwei Handlungsstränge, die an unterschiedliche Schauplätze führten. Im Laufe des Adventures entdeckt Indy schließlich Atlantis und eine uralte Maschine zur Erschaffung von Göttern, an der das furiose Finale stattfand.



Desktop Adventures: Ein spielerisches Leichtgewicht. (1996)

Indy-Abklatsch

Nach jahrelanger Indy-Abstinenz wurde die Spielergemeinde 1996 von dem Spiel **Indiana Jones Desktop Adventures** herb enttäuscht. Die schlichten Mini-Missionen waren als Spielehappen für die Mittagspause gedacht, das häßliche Programm hatte so gut wie keinen Tiefgang. Bis 1999 war es wieder still um den wagemutigen Archäologen. Nun stürzt er sich erneut ins Abenteuer. Auch wenn **Der Turm von Babel** zum Leidwesen der Fans kein Grafikadventure mehr ist – Hauptsache, der Mann mit Hut und Peitsche ist wieder da! CS



The Fate of Atlantis: Zusammen mit seiner Begleiterin Sophia Hapgood (sie taucht in Indy 5 wieder auf) sucht Jones nach dem verlorenen Kontinent. (1992)

Das Team

Unser Leser Johannes Schafhirt (16) aus Straubing stellt eine jahreszeitlich passende Frage an die Redaktion:

»Was wünscht ihr euch zu Weihnachten?«



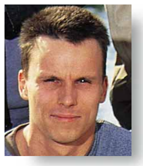


LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Ich wünsche mir zu Weihnachten, was ich wohl auch bekommen werde: genug Zeit, endlich mal wieder in Ruhe computerzuspielen – ohne Heftabgabedruck im Nacken. Nach Lage der Dinge werde ich es mir mit Ultima 9, dem Addon zu Alpha Centauri und Final Fantasy 8 (auf Playstation) gemütlich machen. Und natürlich Age of Empires 2.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Mehr Zeit, für meine Frau und andere angenehme Dinge des Lebens wie Sport, Spielen und gutes Essen. Allein bei den Gedanken an Lammbraten mit Rosmarin und Bohnengemüse, an gefüllten Truthahn mit Klößen oder an Fondue läuft mir schon das Wasser im Mund zusammen. Ach, und den Sport, na ja, den verschiebe ich am besten auf das nächste Jahrtausend...«



WR

Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Weihnachten ist ja das Fest der Liebe. Da ist es wohl nicht so angebracht, sich Unreal Tournament auf dem Gabentisch zu wünschen. Aus dem Alter für Lego-Roboter bin ich auch schon raus, das ist mehr was für Rüdi. Meinen Wunsch für Weihnachten hege ich schon länger, aber jetzt mache ich ihn wahr: neue Lautsprecher für meine Stereo-Anlage.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Ich wünsche mir – von Frieden für die Welt mal abgesehen – ganz viel gutes Essen im Kreise der lieben Familie. Und wenn es materieller sein soll: So richtig scharf bin ich derzeit auf einen DVD-Player. Wenn ich schon vor lauter PC-Spielerei nicht ins Kino komme, will ich mir all die verpaßten Filme wenigstens vernünftig zuhause angucken können.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich möchte endlich mal dem Weihnachtsmann begegnen. Vielleicht läßt er sich ja überreden, mich eine Runde auf seinem Schlitten fahren zu lassen. Danach könnte er mir in seinem Haus am Nordpol bei einem lauschigen Gläslein Glühwein erzählen, was eigentlich aus dem Raketenbausatz geworden ist, den ich mir vor 20 Jahren gewünscht hatte.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Einen Hund, am liebsten einen Münsterländer. Den würde ich drohend vor meiner Bürotür postieren – schon kann mich keiner mehr vom AoE2-Spielen abhalten. Und im trauten Heim hätte ich immer Ausreden parat: Spülmaschine ausräumen? Geht nicht, der Hund will raus! Aufräumen? Nee, der Hund muß dringend raus! Müll runtertragen? Oops...«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ach, ich bin da ziemlich bescheiden: Ein Sylvesterausflug auf die Seychellen würde mir schon genügen. Oder ein paar Gucci-Anzüge. Schließlich gehe ich nun stark auf die 30 zu – und da kann man nicht ewig mit T-Shirt rumlaufen. Selbst mit einer silbernen Rolex wäre ich zufrieden. Da bin ich nun aber wohl ein wenig zuuu anspruchslos...«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Eine Eingebung. Ich wünsche mir nichts mehr als eine göttliche Inspiration. Ich möchte gerne am diesjährigen Heiligabend in tiefe Trance fallen und ganz deutlich in flammenden Ziffern, wie sie die Quake-5-Engine auf einem Geforce-3-System nicht schöner erzeugen könnte, die korrekten Lottozahlen der Ziehung vom 1.1.2000 vor mir sehen.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Zum letzten Weihnachten in diesem Jahrtausend wünsche ich mir nur das eine: endlich mal wieder richtig viel Schnee! Eine weiße Winterpracht, die unschöne Baumskelette und Stoppelfelder in wohlig weiche Flocken packt und mich unterm Tannenbaum den Rest der Welt für eine Weile vergessen läßt. Also Petrus, du hast's gehört, oder?«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

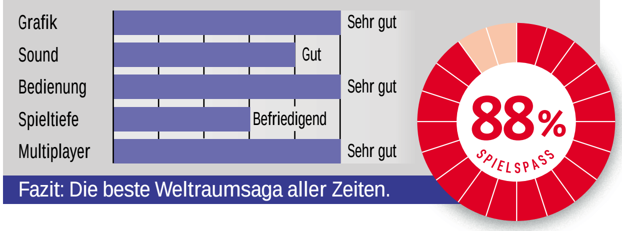
Raumschiff GameStar 28

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Athlon/650 128 MByte RAM, 12fach DVD Rendition-Karte



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?

GameStar

»für besondere Spieltiefe«

NBA Live 2000

GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder spezielle 3D-Grafikkarten gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

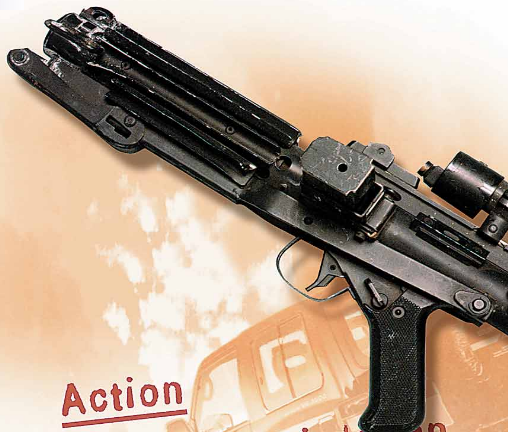
Peter Steinlechner



Quake 3 im Internet

Unter Fans von Ego-Shootern gibt's gerade vor allem ein Thema: **Quake 3 Arena**. Ob Grafik-Engine und Netzwerk-Code den Praxistest überstehen, ob man sich mit den Bots auch nach der Ausprobier-Phase gerne mal anlegt – das sind Fragen, die wir für Sie gründlich klären. Nicht in diesem Heft, sondern – brandaktuell – ab 15.12.99 auf **www.gamestar.de**. Alle weiteren Informationen dazu finden Sie auf der nächsten Seite. Übrigens gibt's für mich noch einen anderen spannenden Punkt an dem Programm von id Software: Sollte sich **Quake 3** auf breiter Front im Internet durchsetzen, dürften die Entwicklungsbudgets in einigen Firmen kräftig in Richtung Multiplayer umgeschichtet werden.

Mir persönlich kann ein Deathmatch noch so viel Spaß machen, für ein gutes Solo-Abenteuer lasse ich jeden Server links liegen. Diesen Monat für **Opposing Force**: Das **Half-Life**-Addon zeigt, in welche Richtung sich das 3D-Actiongenre entwickeln muß. Und wer sich für Fantasy begeistert, dem lege ich das großartige **Wheel of Time** ans Herz.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Wheel of Time	3D-Action	NEU	87%
6	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
7	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
8	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
9	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
10	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
11	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
12	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
16	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
19	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
20	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
21	Delta Force 2	3D-Action	NEU	79%
22	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Testbericht im Internet

Quake 3 Arena

Vier Stunden Zeit sind nicht genug, um das vielleicht beste Multiplayer-Actionspiel aller Zeiten zu testen – den ausführlichen Testbericht zum heiß erwarteten Ego-Shooter finden Sie deshalb auf den GameStar-Webseiten.

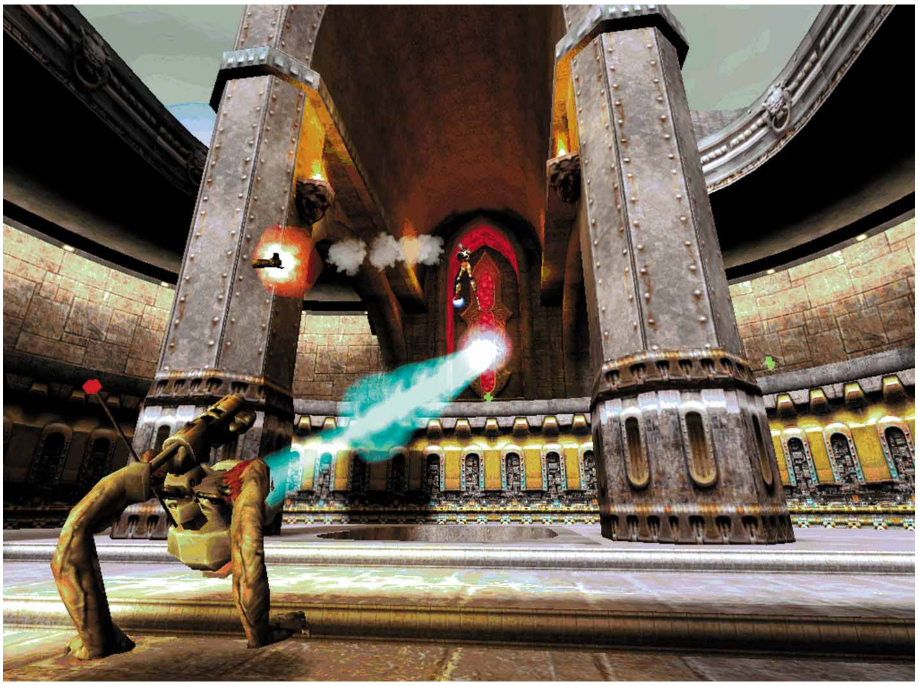
Gute Nachricht: Quake 3 ist praktisch fertig und soll nur wenige Tage nach Erscheinen dieses Heftes in den Läden stehen. Wir verzichten aber in diesem GameStar auf einen Test. Dabei war das 3D-Actionspiel schon Ende Oktober, als wir id Software für die große Quake 3-Titelstory der letzten Ausgabe besuchten, in weit fortgeschrittenem Zustand.

Kurz mal »Quaken«

Activision Deutschland hatte alle Hebel in Bewegung gesetzt, um rechtzeitig ein Rezensionsexemplar zu besorgen. Doch id Software wollte nicht. Also organisierte Activision einen »Test« direkt vor Ort in den Räumen der amerikanischen Firmenzentrale. Wir sagten dankend ab: Zum einen hatten wir genau einen solchen Besuch gerade erst für die Titelstory unternommen – und zwar direkt bei id. Zum anderen können wir ein Spiel nicht objektiv testen, wenn uns Firmenvertreter im Nacken sitzen, wir nicht genug Zeit bekommen und keine eigenen Screenshots machen dürfen (um zum Beispiel eventuelle Schwächen zu zeigen). Wie uns ein Mitarbeiter von Activision erzählte, konnten die Journalisten, die der Einladung folgten, nur drei bis vier Stunden selber spielen und durften keine eigenen Bilder machen.



Was Netzwerkmodus und Bots taugen – in unserem Web-Test erfahren Sie es.



Quake 3 Arena: Den großen Test zum Ego-Shooter finden Sie voraussichtlich Mitte Dezember '99 auf www.gamestar.de.

Test auf GameStar.de

Aus unserem »Test«-Verzicht soll aber GameStar-Lesern kein Nachteil entstehen: Voraussichtlich ab dem 15.12.1999 (vielleicht früher) finden Sie auf www.gamestar.de den ausführlichen Test zu Quake 3. Mit allem, was dazugehört: Genaue Analysen, was Bots, Levels und Waffen taugen. Frische Ergebnisse zu Grafik und Netzwerkcode, direkt aus dem GameStar-Techniklabor. So bekommen Sie alle Informationen, die Sie für oder gegen eine Kaufentscheidung zu Quake 3 benötigen – aktuell und verläßlich. PS

→ www.gamestar.de

GameStar
»für besonderen Spielwitz«
Half-Life
Opposing Force
(dt. Version)

Rückkehr nach Black Mesa

Half-Life Opposing Force (dt. Version)

Düstere Geheimnisse in tödlichen Labors: Als Elitesoldat sollen Sie einen Wissenschaftler ausschalten – doch dann kommt alles anders.



Mit lautem Getöse rattert der Helikopter durch den Canyon. Die schwer bewaffneten Männer in den Kampfanzügen sind gelassen. Ist schließlich ein ganz gewöhnlicher Auftrag – rein in die Forschungsstation, und diesen dürren Wissenschaftler ausschalten, damit der Kerl nicht über die Experimente dort plaudert. Und dann gleich wieder raus. Ein Kinderspiel, kein Problem für die Elitesoldaten der »Kampfeinheit für Gefahrenzonen« des United States Marine Corps. Da kommt plötzlich alles ganz anders, flache Manta-Aliens fliegen über die Hubschrauber hinweg. Ein paar kräftige Stromschläge, und schon ist alles schwarz – herzlich willkommen in der Black-Mesa-Forschungsstation.

Das Original

Gut ein Jahr ist es her, seit das 3D-Actionspiel **Half-Life** Sie in die Rolle des Wissenschaftsassistenten Gordon Freeman versetzte. Der hatte beim Experimentieren mit ansehen müssen, wie sich versehentlich ein Dimensionstor öffnete und eine wilde Horde außerirdischer Ekelmonster die Labors stürmte. Gleich







Ein Hubschrauber bringt Sie mit Ihren Kollegen zur Forschungsstation. Aliens schießen den Heli ab, nach langer Ohnmacht kommen Sie im Notlazarett wieder zu Bewußtsein.



Kampf ums Überleben: Entweder das Alien oder Adrian Shepherd werden die Black-Mesa-Station irgendwann wieder verlassen.

darauf kam die Army anmarschiert, um die illegalen Versuche im Auftrag der Regierung zu vertuschen. Als dürrer Forschungsassistent Gordon Freeman griffen Sie zu Maschinenpistole oder Energiekanone und ballerten sich durch ein ebenso packendes wie originell inszeniertes Abenteuer, das sein großes Finale auf der fremden Welt Xen fand. **Half-Life** war vom Start weg ein Erfolg: Die Spielergemeinde griff in Scharen zu und war begeistert, bei GameStar steht die deutsche Version immer noch auf Platz 1 der Action-Charts. Auch dank der genialen Multiplayer-Modi; die deutsche Version der Mehrspieler-Variante **Team Fortress Classic** liegt dem Addon übrigens bei. Weil's so schön war, können Sie sich jetzt in der Missions-CD **Opposing Force** erneut durch Black Mesa schießen. Diesmal aber nicht als Freeman, sondern als einer seiner Gegenspieler: Corporal Adrian Shepherd.

Stillgestanden!

Bereits vor dem eigentlichen Spielbeginn schlägt **Opposing Force** militärische Töne an. Um alte **Half-Life**-Kenntnisse aufzufrischen sowie neue Steuerelemente einzuführen, schicken die Entwickler Sie im Schnelldurchgang durch eine Kadettenschule. Ein ins Lächerliche überzeichneter Spieß scheucht Sie durch einen Hindernis-Parcours. Das Training ist so gut gemacht, daß es auch **Half-Life**-Profis nicht versäumen sollten.



Die ersten neuen Aliens, denen Sie begegnen, sind noch vergleichsweise ungefährlich und meist mit einem Schuß erledigt.

Ihr oberster Befehl nach dem Helikopterabsturz lautet: Überleben. Auf den anderen kommen Sie erst im Spielverlauf, nachdem eine andere Spezialeinheit in der Forschungsstation auftaucht. Die soll nämlich den gesamten Komplex mit einer Atombombe in die Luft jagen – das müssen Sie verhindern. Beherzt greifen Sie zum Schnellfeuergewehr und bekämpfen die angriffslustigen Außerirdischen in Labors, Lagerstätten und der Kanalisation von Black Mesa. Was die Designer sich dabei an Überraschungen ausgedacht

Facts

- neue Hauptperson
- 8 frische Waffen
- 5 neue Alientypen
- 5 zusätzliche Nebenfigur-Grafiken
- 15 neue Mehrspieler-Karten

Die neuen Waffen des Adrian Shepherd



Rohrzange

Munition: Unbegrenzt
Ein kräftiger Hieb zerstört den Gegner; besonders gegen kleinere Aliens, etwa die springenden Face-Huggers, ganz gut geeignet.
Angriffsmodus 1: Einmal zuschlagen.
Angriffsmodus 2: Holt aus und sammelt Kräfte.



Messer

Munition: Unbegrenzt
Die scharfe Klinge fügt mittelschweren Schaden zu; besonders gegen kleinere Aliens effektiv, aber schwächer als die Rohrzange.
Angriffsmodus 1: Einmal zustechen.
Angriffsmodus 2: Nicht vorhanden.



Pistole

Munition: 7 Patronen, 49 Reserve
Sehr gute Waffe für kurze und mittlere Entfernungen; gegen alle Arten von Aliens geeignet. Durchschlagskräftig, aber lange Nachladezeit.
Angriffsmodus 1: Normaler Schuß.
Angriffsmodus 2: Aktiviert das Laserzielgerät.



Schnellfeuergewehr

Munition: 100 Patronen, 200 Reserve
Bei Opposing Force die beste konventionelle Waffe: Arbeitet deutlich effektiver als die MP, verfügt dafür aber nicht über deren Granatwerfer.
Angriffsmodus 1: Dauerfeuer.
Angriffsmodus 2: Nicht vorhanden.



Dimensionskanone

Munition: 50 Einheiten
Das als Handheld-Dimensionstor gedachte Gerät zerstört jeden Gegner mit einem Schuß, kann aber nur auf größere Entfernung verwendet werden.
Angriffsmodus 1: Grün blitzende Energiekugel.
Angriffsmodus 2: Shepherd wird teleportiert.



Scharfschützengewehr

Munition: 5 Patronen, 15 Reserve
Schaltet einen Gegner präzise über große Entfernungen aus; ersetzt die Armbrust aus Half-Life und hat eine etwas längere Nachladezeit.
Angriffsmodus 1: Präzisionsschuß.
Angriffsmodus 2: Blendet Zielfernrohr ein.



Energie-Alien

Munition: 10 Einheiten, regeneriert sich
Ein Baby-Alien, das blaue Energiefunken verschießt; lähmt einige der Gegner kurzfristig und verschafft Ihnen Zeit, etwa zum Ausweichen.
Angriffsmodus 1: Ein Schuß.
Angriffsmodus 2: Nicht vorhanden.



Futter-Alien

Munition: 5 Giftkugeln, 20 Reserve
Ein weiteres Baby-Alien, das giftige Granaten verschießt. Schräge Nachladeanimation: Es wird mit Geschossen gefüttert (siehe Bild).
Angriffsmodus 1: Geradeaus fliegende Gaskugel.
Angriffsmodus 2: Umherspringende Gaskugel.

haben, läßt so manchen Actionfilm blaß aussehen. Da versinkt ein scheinbar sicherer Raum plötzlich im giftigen Abwasser, und Sie können sich erst in letzter Sekunde durch einen beherzten Sprung in Sicherheit retten. Eine Brücke gibt den weiteren Weg erst frei, nachdem Sie sich an einem Monster-Alien vorbeigekämpft, das Biest gesprengt und den Sprung in ein dunkles Leitungsrohr gewagt haben.

Mittendrin landen Sie plötzlich für ein paar Minuten auf Xen. Zwischen Containern gibt es spannend inszenierte Scharmützel mit Regierungseinheiten, in die sich urplötzlich eine Horde Aliens einmischt und Jagd auf beide Gruppen macht. Sie durchstreifen finstere Höhlen, in denen Sie zwar dank Nacht-



Mit dem entwendeten Aliensauger erreichen Sie unzugängliche Stellen mit links.

sichtgerät ein paar Meter weit gucken können – aber einen gegnerischen Außerirdischen erst im allerletzten Augenblick erkennen.

Übrigens kreuzt Ihr Weg nie direkt den von Gordon Freeman, aber Sie begegnen einer anderen wichtigen Figur aus dem Hauptprogramm. Selbst wenn erfahrene Half-Life-Spieler sich denken können, wer gemeint ist – die Entwickler haben sich für das



Der Einführungslevel ist einer Marines-Grundausbildung entlehnt.



Ein Kollege öffnet für Sie Stahltüren mit seinem Schweißbrenner.



Gemeinsam mit einem schußgewaltigen, aber sehr verwundbaren Kameraden nehmen Sie Feinde ins Visier.

Treffen eine schöne Überraschung ausgedacht, und die wird hier nicht verraten.

Armee-Beistand

In **Half-Life** konnten Sie sich nur mit schwach bewaffneten Sicherheitsleuten zusammentun, in **Opposing Force** stehen Ihnen an einigen Stellen ausgebildete Soldatenkollegen zur Seite. Per Tasten-Befehl folgen sie Ihnen und legen sich mit Aliens oder feindlichen Spezialeinheiten an. Die virtuellen Kameraden sind durchschlagskräftiger als ihre Vorgänger und erledigen kleinere Feindverbände schon mal im Alleingang. Ob die Gefährten dabei ins Gras beißen (was ziemlich leicht geschieht), ist spielerisch allerdings egal. Lediglich einmal müssen Sie einen Feldmediziner sicher bis zu einem Verwundeten begleiten, damit der eine Tür für Sie öffnen kann.



Überraschung im Freien: Plötzlich greifen die beiden Black-Ops-Kämpfer an.

Neue Schießprügel

Die Kampfgeräte aus **Half-Life** finden sich nur teilweise in der Faust von Adrian Shepherd wieder: Maschinenpistole, Pumpgun und Raketenwerfer gehören auch in **Opposing Force** zu Ihrem Waffenarsenal. Andere, wie der außerirdische Zielsuch-Raketenwerfer oder der Revolver, sind entfallen. Eines wurde einfach nur ersetzt: Statt mit der Armbrust des Gordon Freeman schalten Sie Gegner auf große Entfernungen jetzt per Scharfschützengewehr aus.

Außerdem besitzt Shepherd viel Geschick darin, erledigte Außerirdische in Schießprügel zu verwandeln. Gleich zwei Alien-Kanonen finden Sie im Spielverlauf. Und ein besonderes Gerät, das zwar im Waffenmenü steckt, aber einem anderen Zweck dient: den Grappling Hook. Mit diesem Apparat können Sie einen langen Faden ausspucken, dessen Ende an bestimmten Flächen klebt und Sie dann dorthin zieht. Damit erreichen Sie Orte, die anders überhaupt nicht zugänglich wären. Auch eine neue Fähigkeit müssen Sie gelegentlich nutzen, um voranzukommen: Adrian Shepherd kann an Seilen oder herunterhängenden Stromleitungen hangeln und schwingen – was allerdings in Sachen Steuerung nicht gerade perfekt gelungen ist.

Frische Feinde

Armeeangehörige stellen für Adrian Shepherd keine Ge-

Martin Deppe



Mit anderen Augen

Allein schon die »Grundausbildung« lohnt beinahe den Kauf von Opposing Force: So witzig-originell bin ich bisher in keinem Actionspiel getriezt worden. Und danach geht's richtig ab. Selbst die Abschnitte von Black Mesa, die ich schon im Hauptprogramm durchkämpft habe, machen wieder einen Heidenspaß, weil ich das Geschehen diesmal mit anderen Augen erlebe. Besser können Sie sich die Wartezeit auf Half-Life 2 und Team Fortress 2 nicht vertreiben.

Ich kann's kaum erwarten, in die ersten Internet-Gefechte einzugreifen. Da kann ich am Kollegen Steinlechner gleich die neuen Waffen austesten und bittere Rache für seine ewigen »Staubsauger«-Attacken nehmen. Und einige der neuen Kampfmittel (Gift-Aliens!) versprechen wahre Schadenfreudentaumel...



Der Wissenschaftler im Schutzanzug hilft Ihnen.

Peter Steinlechner



Perfekte Erweiterung

Einfach klasse, welche phantastischen Abenteuer ich als Corporal Shepherd dank Opposing Force erleben darf! Der Spagat, einerseits die typische Half-Life-Atmosphäre zu bewahren und andererseits genug Neues aufzufahren, gelingt dieser Missions-CD perfekt. Und der Gefahr, durch die soldatische Hauptfigur allzu militaristisch zu wirken, sind die Designer mit schrägen Nebenfiguren und einigen skurrilen Spielideen geschickt begegnet. Von der Kadettenschule bis zu den seltsamen Vorkommnissen im Parkhaus – letztlich spielt sich das Addon fast schon wie ein Half-Life 1,5.

Viel zu entdecken

Wenn ich überhaupt meckern möchte, dann höchstens, daß Opposing Force nicht so lang ist wie Half-Life – nach etwa 15 bis 20 Stunden ist man durch. Doch es gibt so viel zu sehen, daß man es gerne ein zweites Mal durchspielt. Auch wenn es gemein ist, den folgenden Titel einer Missions-CD zu verleihen: Für mich ist Opposing Force das Actionspiel des Jahres '99. So, und ab sofort warte ich sehnsüchtig auf Half-Life 2.

fahr dar – schließlich sind das seine Kollegen. Dafür begegnen Sie etlichen frisch aus Xen eingetroffenen Aliens, die selbst gestandenen Soldaten das Fürchten lehren. Darunter ist auch der gefährlichste reguläre Gegner, an den Sie in den Gängen von Black Mesa geraten können: Ein gewaltiger Außerirdischer, der wie eine zu groß geratene Robbe durch die Gänge krabbelt und zwar nur selten, dafür mit einem tödlichen Blitzstrahl schießt. Daneben gibt's noch drei weitere frische Monster, die für Ihr Bildschirmleben aber längst keine so große Gefahr darstellen. Außerdem treffen Sie gelegentlich auf die aus dem Hauptprogramm bekannten außerirdischer Kreaturen.

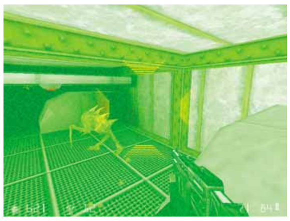
Die andere große Gefahr für Leib und Leben des Corporal Shepherd sind die Black-Ops. Einen Vorgeschmack auf diese Spezialeinheit gab es in **Half-Life** in Form schwarz gekleideter Ninja-Roboterkämpferinnen. Jetzt sind sie mit Verstärkung zurück: ebenfalls dunkel gewandete, etwas robustere und mit starken Maschinenpistolen ausgestattete Kampfspezialisten. Die können nicht nur ordentlich Schüsse einstecken, sondern schaffen es durch ausgefuchste KI-Algorithmen immer wieder, Ihnen in den Rücken zu fallen.

Bewährte Technik

Technisch hat sich gegenüber der deutschen Version von **Half-Life** nichts geändert. **Opposing Force** stellt die gleichen Anforderungen an Ihre Hardware und unterstützt die gleichen 3D-Optionen. Allerdings sind einige Gebiete aus etwas mehr Polygonen aufgebaut, als es die Räume im Hauptprogramm waren – was an diesen wenigen Stellen auch prompt zu leichtem Ruckeln führen kann. Trotzdem: Wenn **Half-Life** bei Ihnen ausreichend schnell läuft, können Sie bedenkenlos zugreifen. Hierzulande veröffentlicht Havas eine lokalisierte Version des Programms. Sprachausgabe und Bildschirmtexte sind komplett in Deutsch. Die Übersetzung ist gelungen, an der etwas blechernen Sprachausgabe hat sich gegenüber **Half-Life** leider nichts geändert. Außerdem wurde jede Art von Blut (grünes wie rotes) entfernt. Erledigte Feinde bleiben einfach liegen und werden nach kurzer Zeit transparent, Wissenschaftler können Sie nicht töten. Den Robotern der deutschen **Half-Life**-Version begegnen Sie bis auf eine Ausnahme nicht: Die Assassinen – denen Sie allerdings nur selten gegenüberstehen – erscheinen auch bei **Opposing Force** im Blechkleid. PS



Das laserschießende Alien können Sie nur mit Denkschmalz besiegen.



Dank Nachtsichtgerät steht Shepherd nie ganz im Dunkeln.



Die Außerirdischen haben ein Stück ihrer Heimat Xen nachgebaut.

Half-Life: Opposing Force (dt. Version)

Genre:	3D-Action-Addon	Hersteller:	Valve
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte

Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	P200, 32 MByte, 4x CD, 3Dfx oder PII/233, 32 MByte, 4x CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8-fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

91% Spielspass

Erstklassiges Addon voll origineller Ideen.

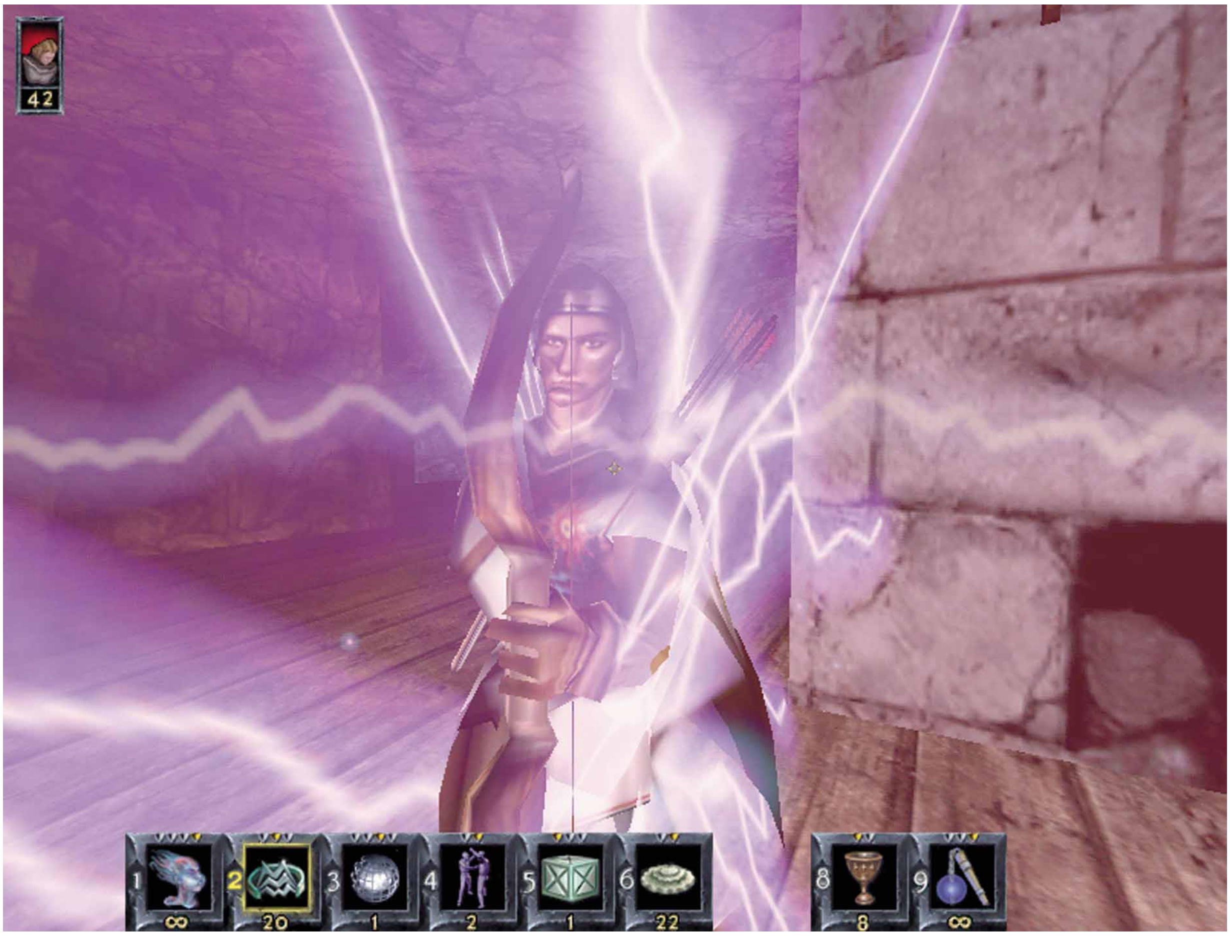
Unreal goes Fantasy

Wheel of Time

GameStar »für besondere Grafikpracht« Wheel of Time

Zauber statt Gewehre, Paläste statt Betonbunker: So schön und phantasievoll wurde auf dem PC schon lange nicht mehr gekämpft.

Einer der prächtigsten Effekte stammt vom Kettenblitz-Zauber; dieser Spruch trifft alle Gegner, die sich in Ihrer Umgebung aufhalten. (Glide, 800x600)



Auf Demo-CD: GameStar-Video-Duell

Facts

- 40 Zauber
- 15 Missionen
- 9 Deathmatchkarten
- 8 Zitadellen-Karten

Er kam in der Nacht, durchwühlte einige Räume, tötete mehrere Wachen und flüchtete Hals über Kopf. Im Turm des Schwesternordens der Aes Sedai herrscht Aufruhr: Der unbekannte Attentäter hat ein Blutbad zurückgelassen. Keiner weiß, was der Fremde eigentlich gesucht hat, aber eines ist klar – das Verbrechen darf nicht ungesühnt bleiben! Das Los fällt auf die Hüterin Elayna. Die junge Magierin macht sich sofort auf den Weg, um den Mörder zu jagen. Nun sind Sie an der Reihe: Sie schlüpfen im 3D-Actionspiel **Wheel of Time** in die Rolle der Elayna, um mit Köpfchen und Magie gegen die Mächte des Bösen anzutreten. Denn der hinterhältige Überfall auf den Orden ist nur der Vorbote einer weitaus größeren Bedrohung.

Designpreis für Legend

Wheel of Time ist nach **Klingon Honor Guard** das zweite 3D-Actionspiel, das auf den Grafikroutinen von **Unreal** basiert. Im Gegensatz zum eher lieblosen **Star Trek**-Ableger zeigt Legends Fantasyshooter, wie leistungsfähig diese Engine ist. Statt der genreüblichen Katakomben und Höhlengänge erwarten Sie in **Wheel of Time** kolossale Bau-



Das riesige Seelenmonster ist einer der Zwischengegner, die Ihnen auflauern.

werke, die mittelalterlichen Architekten Freudentränen in die Augen getrieben hätten. Der weiße Turm etwa, das Hauptquartier von Elaynas Orden, ist ein architektonisches Schmuckstück. Weite Säulenhallen tragen Spitzbogendächer, Wendeltreppen schrauben sich in schwindelerregende Höhen. In anderen Levels bröckeln Ruinen auseinander, während Sie hindurchlaufen. Auch eine gewaltige Festung will von Ihnen erforscht werden.



So schicke Studierzimmer wünschen sich GameStar-Redakteure auch. Die blaue Korona stammt von unserem Kettenblitz-Spruch.

Pomp und Prunk

Auf die nackte Polygonhaut der Levels haben Legends Innenausstatter feinste Texturtapeten geklebt. Egal ob Bleiglasfenster, rissige Mauer oder Bücherbord: Alle Grafiken sind hochauflösend und passen hervorragend zur Umgebung. Zusammen mit der schummrigen Ausleuchtung erreichen die Räume in **Wheel of Time** so eine Realitätsnähe, wie sie bislang noch in keinem anderen 3D-Spiel zu sehen war. Inmitten der prächtigen Hallen finden sich sogar noch liebevolle Details, wie Würfel auf dem Tisch gelangweilter Wachposten oder ein Aquarium mit winzigen Fischen. Gelegentlich durchstreift Elayna auch mal die Außenwelt. Hier verhindern Felswände das Abschweifen vom Hauptweg, idyllische Oasen wie ein romantischer Bergsee lassen sich aber trotzdem aufstöbern.

Zauber aus der Konserve

Elayna ist zwar eine Magierin, sie kann aber nicht aus eigener Kraft zaubern. Vielmehr ist sie auf Artefakte namens Ter'Angreal angewiesen, in denen eine magische Ladung schlummert. Die ist allerdings begrenzt – nach 25 Schuß ist etwa der Dart-Zauber wieder verbraucht. Daß die mächtigsten Formeln arg begrenzte Munition haben, versteht sich von selbst.

Im Laufe des Spiels entdecken Sie 40 verschiedene Sprüche, mit denen Sie Ihren Gegnern einheizen können. Zum Standardrepertoire gehören Feuerbälle, zielsuchende Projektile und handfeste Erdbeben. Andere Zauber frieren einen Widersacher kurzzeitig ein oder entziehen ihm langsam seine Lebensenergie. Längst nicht alle Sprüche sind für den Kampf ausgelegt; viele der magischen Artefakte benötigen Sie, um anderen Widrigkeiten zu begegnen. Mit dem Schweben-Zauber gelangen Sie etwa über Abgründe, der Wasserschild schützt vorm Ertrinken und die Luftmauer vor allzu kecken Feinden.

Gefahr ohne Gegner

Damit Ihre vielseitigen Zauberfähigkeiten gebührend zum Einsatz kommen, stoßen Sie in beinahe jeder Mission auf kleine Rätsel. Deren Lösung hängt meist vom Einsatz des richtigen Spruchs ab. Ein Eisengitter versperrt den Weg, dahinter schlurft ein einsamer Gegner? Kein Problem, per »Plätze tauschen«-Zauber teleportieren Sie sich auf die andere Seite. Eine Sturmböe bläst Sie immer

Rüdiger Steidle



Ich und meine Zitadelle

Hallo Actionfreunde: Hier kommt ein echter Leckerbissen. Wheel of Time ist schön, knifflig, abwechslungsreich, atmosphärisch, kurz: rundum gelungen. Mich beeindruckt vor allem, wieviel Liebe Legend ins Leveldesign gesteckt hat. Die wunderschönen Gebäude wirken nicht nur protzig, sondern vor allem echt: Ja, hier würde ich gerne leben wollen.

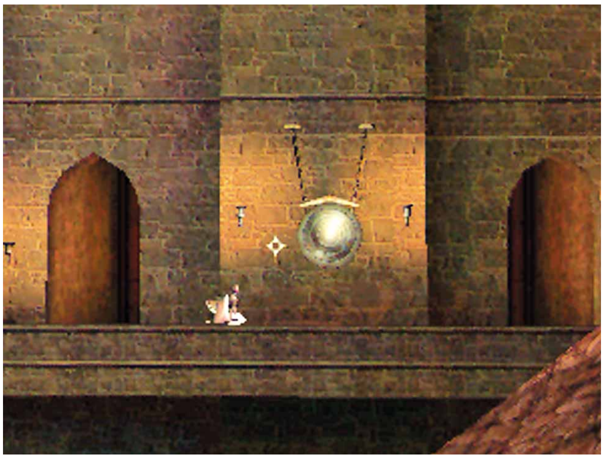
Schade nur, daß die enorme Motivation des Solospiels im Deathmatch-Modus nicht erhalten bleibt. Da erweist sich die riesige Auswahl an Zaubern eher als verwirrend, richtiges Tempo will einfach nicht aufkommen. Anders im Zitadelle-Modus: Die originellen Do-it-yourself-Fallen sind schon eine phantastische Idee. Greife ich nun den Gegner an oder verteidige ich meine Festung? Für schweißtreibende Hektik ist hier gesorgt – besonders im Teamspiel. Für Solospieler ist das Spiel ein Pflichtkauf.

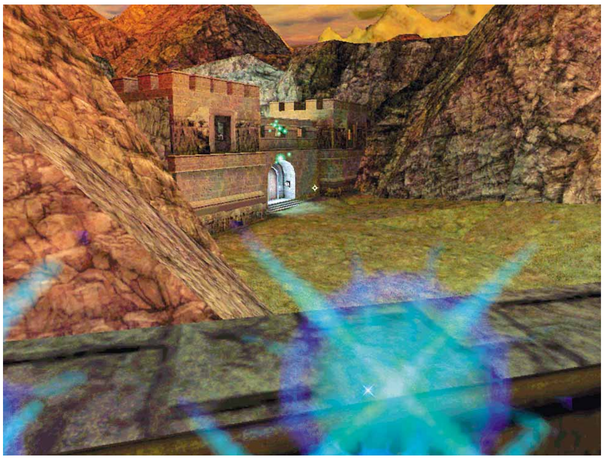


Per Wirbelwind-Spruch befördern wir einen Gegner über den Abgrund, um ihn dann in die Tiefe fallen zu lassen.

Ein typisches Puzzle: Nach einem Schuß auf den Gong der fernen Festung stürmt ein Wächter auf den Balkon. Jetzt kann Elayna sich per »Plätze tauschen« auf die andere Seite teleportieren und schadenfroh zurückblicken.



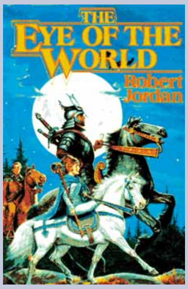




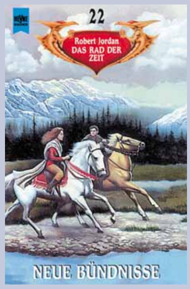
Das Rad der Zeit

Das Spiel Wheel of Time basiert auf dem gleichnamigen Fantasy-Buchzyklus. Das Rad der Zeit stammt von dem Amerikaner James Oliver Rigney Jr. (51), der unter dem Pseudonym Robert Jordan schreibt. 1990 erschien in den USA das erste Buch The Eye of the World, 1993 kam die Serie auch in Deutschland in die Läden. Inzwischen umfaßt das Rad der Zeit bei uns 22 Bände.

Jordans Fantasywelt gehorcht den Gesetzen des Rades der Zeit: So, wie ein Rad weder Anfang noch Ende hat, wiederholt sich auch die Geschichte der Menschheit ständig. Im fernen Zeitalter der Legenden besiegte ein Mann namens Der Drache den Dunklen König. Inzwischen ist das dritte Zeitalter angebrochen, und die Ereignisse finden erneut statt. Der Jüngling Rand al'Thor ist auserwählt, als wiedergeborener Drache gegen das Böse anzutreten. Seine Abenteuer erzählt der Rad-der-Zeit-Zyklus, der noch weitergeht: Band 23, Kriegswirren, wird für das Frühjahr 2000 erwartet.







wieder von der Hängebrücke? Da hilft nur der Luftschild, der die Windkräfte kurzzeitig neutralisiert. Manche Levels kommen sogar ganz ohne Gegner aus. Der Keller des weißen Turms strotzt dafür nur so von Fallen, die Sie mit Geschick umgehen müssen. Das andere Extrem erwartet Sie in einer verfallenen Stadt; hier tauchen ständig neue Monster aus dunklen Winkeln auf. Sie müssen lediglich am Leben bleiben, bis nach einigen Minuten der Morgen anbricht und Sie fliehen können.

Den Feind im Nacken

Die Mächte des Bösen sehen es nicht gerne, wenn man sich in ihre Pläne einmischt. Also stellen sich Elayna Scharen von Unholden in den Weg. Dröge Trollocs fertigt unsere Heldin noch locker ab, spätestens die Krieger der Weißmäntel lassen sich aber nicht mehr so einfach übers Ohr hauen. Die Schwertkämpfer tragen einen massiven Schild, mit dem sie Elaynas Feuerbälle kurzerhand auf sie zurückwerfen. Bogenschützen nehmen die Heldin dagegen von fern aufs Korn. Auch Leitern und Abgründe sind für die cleveren Widersacher kein Problem – sie klettern oder springen Ihnen einfach hinterher. Alle paar Levels treffen Sie auf besonders knackige Hauptgegner, deren heftige Attacken Sie nur durch den Einsatz von Schutzzaubern überstehen.



Freundliche Wächter (links) stehen Ihnen bei.

Filmreife Handlung

Die Jagd auf den Attentäter war nur ein Ablenkungsmanöver; das muß Elayna voller Entsetzen feststellen, als sie bei ihrer Rückkehr den weißen Turm belagert findet. Die Handlung wird zwischen den Missionen durch Videosequenzen weitererzählt, die mitunter einige Minuten lang sein können. Insgesamt enthält **Wheel of Time** über eine Stunde Videos. Die Sequenzen sind zwar grafisch unspektakulär, spinnen aber die Geschichte in exzellenten Dialogen weiter. Dramatische Momente inklusive: Etwa,

Christian Schmidt



Die realistischsten Levels

Ich ziehe den Hut vor Legends Leveldesignern – was die Jungs geleistet haben, sucht im 3D-Action-Genre derzeit seinesgleichen. In der Welt von Wheel of Time hätte man als Fremdenführer ausgesorgt, gibt es doch an jeder Ecke prächtige Bollwerke, riesige Paläste und mysteriöse Ruinen zu zeigen. In welchem Actionshooter bleibt man nach einem hitzigen Gefecht schon stehen, um die Architektur einer Säulenhalle zu bewundern? In Wheel of Time werden Sie es tun. Glauben Sie mir.

Gelungener Mix

Diese schicke Kulisse ist der Schauplatz für ein furioses Actionspiel. Das Zaubersystem ist dabei weniger originell, als es scheint – der Raketenwerfer heißt hier eben Feuerball. Außerdem lassen sich längst nicht alle Sprüche spielerisch sinnvoll nutzen. Die Gegner sind eher spärlich über die Levels verteilt, reagieren aber clever; erbitterte Duelle sind die Folge. Kleine Rätseleinlagen, auf die Sie immer wieder stoßen, verschaffen dem Spiel zusätzlich Tiefe, ohne das Tempo rauszunehmen. Die ausgefeilte Story tut ein übriges zur Gesamtstimmung – in Sachen Atmosphäre kann sich Wheel of Time sogar mit Half-Life messen.



Die nett begrünte Außenwelt könnte so romantisch sein, wären da nicht die lästigen Weißmantel-Krieger.

wenn Elayna im Kerker eine weinende Schwester entdeckt, die von den Wachen halb totgefoltert wurde. Die dazugehörige Sprachausgabe ertönt in perfektem Deutsch.

Burg zu vermieten

Für Mehrspielerpartien hat **Wheel of Time** ein besonderes Schmankerl in petto. Im Zitadelle-Modus dürfen Sie und Ihre Mitspieler vor Spielbeginn je eine eigene Burg einrichten. Innerhalb der fest vorgegebenen Grundmauern verstecken Sie zwei Siegel, auf die es Ihre Gegner abgesehen haben. Die wertvollen Artefakte schützen Sie mit allerlei Fallen: Von der Fallgrube über die Speerfalle bis hin zum Feuerwall reichen die Gemeinheiten. Auch ein festes Kontingent an Wächtern verteilen Sie in Ihrem Gemäuer. Die Objekte plazieren Sie einfach per Mausklick an der gewünschten Stelle, ein zweiter Klick entfernt sie zur Not wieder. Wenn alle Spieler fertig gebaut haben, öffnen sich die Tore der Burgen; dann stürmen Sie durch eine kleine Außenwelt zu den gegnerischen Zitadellen und versuchen, deren Fallen zu umgehen und die Siegel zu stehlen. Wahlweise dürfen auch Teams eine Festung besetzen; dann verteidigen einige Spieler die Siegel, während die anderen auf Plünderungszug gehen.

Im normalen Death-Match-modus beharken sich wie üblich bis zu 16 Spieler gleichzeitig mit Zaubersprüchen. Neun Mehrspielerkarten legt Legend von vornherein mit bei. Falls Ihnen das nicht reicht, können Sie eigene Missionen erstellen – der Leveleditor ist praktischerweise gleich mit auf der CD. Das komplexe Teil bleibt allerdings Experten vorbehalten. CS



Raumplanung im Zitadelle-Modus: Wir richten unser Heim mit gemütlichen Feuerwänden und Wachpersonal ein.

Wheel of Time

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Legend
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 530 MByte

Spieler: Einer bis 16 (im Netzwerk, per Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
PII/300, 32 MByte, 4fach CD oder P233, 32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 12fach CD Voodoo-3-Karte

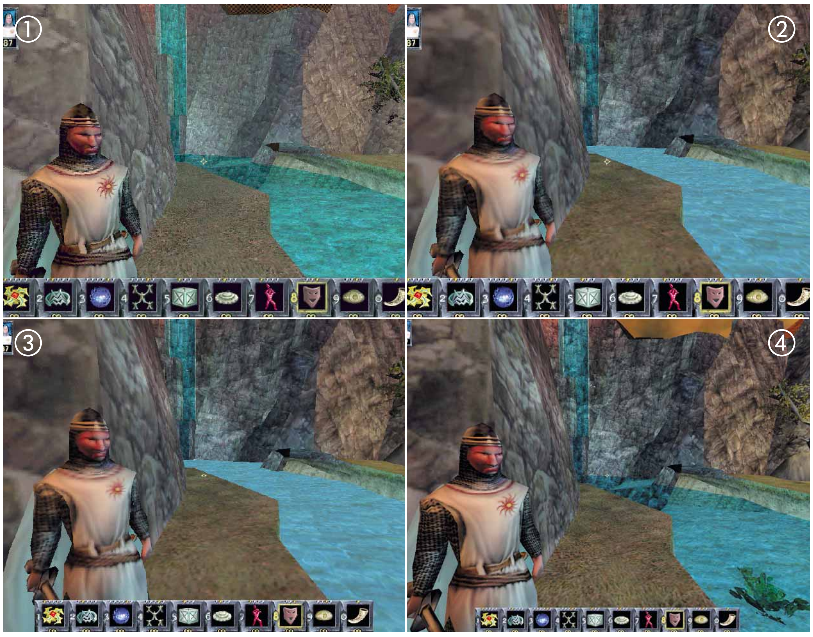
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspass

Das derzeit schönste 3D-Actionspiel.

Technik-Check: Wheel of Time

Grafik-Check
① 640x480, Software, hohe Details
② 640x480, Glide, niedrige Details
③ 800x600, Glide, mittlere Details
④ 1024x768, Glide, hohe Details



Im Software-Modus zwingt Wheel of Time selbst schnelle Rechner in die Knie. In der höchsten Detailstufe schaltet das Programm auf hochauflösende Texturen um und zeigt mehr Objekte.

Alle Fakten zu Legends Action-Knaller.

Eine verbesserte Unreal-Grafik-Engine bildet die Basis von Wheel of Time. Bei unserem Testmuster wurde der Open-GL-Modus noch als experimental bezeichnet, entsprechend oft stürzten unsere Testrechner auch ab. In der endgültigen Version soll dieses Manko allerdings behoben sein. Mit Direct 3D und Glide lief Wheel of Time problemlos. Alle Angaben in der unten abgedruckten Performance-Tabelle beziehen sich auf die mittlere der drei Haupt-Detailstufen. Zusätzlich können Sie durch Abschalten der detaillierten Texturen im Hardware-Menü noch einen Leistungsgewinn erzielen. Ab einer Voodoo 2 mit Celeron 366 läuft das Spiel bei 800 mal 600 flüssig. WR

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

		Software	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G200	Banshee	Voodoo 2	TNT 1	Voodoo 3	TNT 2
P200 MMX, AMD K6/300	640x480	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
	800x600	rot	schwarz	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300	640x480	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	800x600	gelb	schwarz	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
	1024x768	rot	schwarz	rot	rot	gelb	hellgrün	gelb	gelb	gelb
PII/450	1024x768	grün	schwarz	grün	grün	grün	hellgrün	grün	grün	grün
	1280x1024	gelb	schwarz	gelb	gelb	gelb	schwarz	grün	grün	grün
PIII/500	1024x768	grün	schwarz	grün	grün	grün	hellgrün	grün	grün	grün
	1280x1024	gelb	schwarz	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Wheel of Time unterstützt alle populären Schnittstellen wie Glide, Direct 3D, Open GL und Software-Rendering. Im letztgenannten Modus sind auch hohe Auflösungen bis 1600x1280 möglich, allerdings ruckelt es dann sogar auf einem Pentium III/500 ganz ordentlich.

TEXTUREN: Die bei der Unreal-Engine üblichen, etwas blockigen Texturen sind auch bei Wheel of Time vorhanden. Auf schnellen Rechnern sollten Sie zuerst die höchste Detailstufe wählen und bei Bedarf stufenweise damit zurückgehen.

EINGABEGERÄTE: Wheel of Time läßt sich per Maus-Tastatur-Kombination bequem steuern. Die Bewegungsmöglichkeiten sind allerdings begrenzt: Sie können sich nicht ducken, auch einen zweiten Feuermodus für die Zauber gibt es nicht; die rechte Maustaste ist statt dessen mit dem Sprung belegt.

SOUND: Wheel of Time wird von Musik im MP3-Format untermalt. Die Geräuscheffekte lassen sich in der Qualität herunterschalten, um das Spiel zu beschleunigen.

MULTIPLAYER: Bis zu 16 Spieler können per Netzwerk oder im Internet gegeneinander antreten. Im Zitadelle-Modus gibt es maximal vier Teams, auf die sich alle Mitspieler verteilen müssen. Bei einer Vollinstallation benötigen Sie keine eigene CD für den Multiplayer-Modus – eine faire Sache.

Der Rambo-Simulator

Delta Force 2

Als schwerbewaffneter Einzelkämpfer räumen Sie in 3D-Action-Manier schleichend und schießend rund um den Globus mit Terroristen auf.



Nahkampf mit einem Terroristen: Aus dieser Entfernung entscheiden nur noch die Reflexe über Bildschirmtod oder Sieg. (Software, 1024x768)

Obwohl über die geheime US-Elitetruppe kaum Fakten bekannt sind, war die in Fort Bragg stationierte Delta Force bereits der Star diverser Romane und Kinofilme. Jetzt feiern die harten Jungs ihre zweite Hauptrolle in einem 3D-Actionspiel.

Nachdem die Sowjets als beliebtes Feindbild verschwunden sind, müssen in **Delta Force 2** Terroristen als Gegner herhalten. In der ersten Kampagne klauen die bösen Buben Nervengas aus einer Station in der Antarktis und verschiffen es über Afrika auf den Balkan. Der zweite Feldzug führt Sie auf der Suche nach Uranhändlern vom schwarzen Kontinent nach Asien. Insgesamt gibt es 40 Missionen zu bewältigen, die meisten Kampagnen-Aufträge und ein paar zusätzliche Szenarios können Sie auch einzeln anwählen.

Nach einem vorgelesenen Briefing stellen Sie Ihre Ausrüstung zusammen. Zur Wahl stehen neben den üblichen Sturmgewehren und Pistolen sogar Unterwasser-Knarren sowie Sprengstoff, Tarn- und Taucheranzüge. Anscheinend krankt die US-Army an chronischer Unterbesetzung, denn man schickt Sie fast immer allein ins Feld, wo Sie die Terrorkommandos aus der Ich-Perspektive jagen.

Facts

- 2 Kampagnen
- 40 Missionen
- 15 Waffen
- 6 Spezialgeräte
- Wüsten, Schnee- und Graslandschaften

Mann für alles

Die häufigste Einsatzart in **Delta Force 2** sind Blitzangriffe auf Terroristencamps. Manchmal schickt Sie das Oberkommando auf Sabotage-Missionen. Dann sollen Sie beispielsweise einen Güterzug mit gut plazierten Sprengladungen in die Luft jagen. Oder Sie markieren per Laserzielvorrichtung geg-



In manchen Missionen ist es wichtig, keinen Lärm zu machen. Hier sollten Sie sich von hinten anschleichen und den Gegner im Nahkampf überrumpeln.

nerische Einrichtungen, die dann von der Artillerie beharkt werden. Einer der komplexesten Aufträge verlangt



Vor der Bazooka müssen selbst Panzerfahrzeuge kapitulieren.

die Gefangennahme eines feindlichen Leutnants, bevor dieser das Weite sucht. Nicht nur, daß es äußert schwierig ist, seine Bewacher innerhalb des Zeitlimits auszuschalten, Sie müssen auch noch seinen Fluchthubschrauber abschießen und ihn schließlich per Kanonenboot (das automatisch gesteuert wird) abtransportieren. Die Missionen dauern im Durchschnitt etwa 20 Minuten – viel Zeit, da Novalogic keine Speicherfunktion eingebaut hat.

Volle Deckung

Anders als in den meisten 3D-Actionspielen bringt es nichts, einfach ballernd durch die Gegend zu rennen. Denn eine einzige Feindkugel genügt, um Sie in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Mit den Kevlarwesten, die Sie im Einsatz tragen dürfen, vertragen Sie zwar zwei bis drei Treffer, aber auch dann kann ein unglücklicher Schuß das Aus bedeuten. Also: Immer schön den Kopf runter und in Deckung bleiben.

Ein typischer Einsatz ist der Überraschungsangriff auf eine Raffinerie. Zunächst sollten Sie auf Umwegen zum Hauptziel schleichen, da die Programmierer an den vorgegebenen Wegpunkten Gegner plaziert haben. Sobald Sie angekommen sind, halten Sie nach einer Anhöhe Ausschau, von der aus Sie die Wachen per Zielfernrohr aufs Korn nehmen können. Erst wenn Sie sicher sind, daß nirgendwo mehr eine böse Überraschung wartet, sollten Sie die Stellung stürmen. Jetzt wird es hart, denn auch in den Gebäuden lauern fast immer eine Handvoll Gegner, die Sie nur im Nahkampf besiegen können. Also schnell noch durch die Fenster spähen, die Pistole zücken, und los geht es. Wenn die Raffinerie geräumt ist, haben Sie die Mission geschafft.

Peter Steinlechner



Die Mischung macht's

Puh, war das nervenaufreibend! Daß bei einem Treffer alles vorbei ist, hat mich zwar oft in mittlere Wutanfälle versetzt, wenn ich dieselbe Mission schon zum zehnten Mal spielen mußte. Es macht die Einsätze aber auch extrem spannend. Dabei sind die Aufträge abwechslungsreich und voller Atmosphäre. In Delta Force 2 finde ich genau die richtige Mischung aus vorsichtigen Scharfschützen-Einsätzen und panischen Dauerfeuer-Nahkämpfen. Was ich wirklich vermisse, ist eine gute Story, die den Missionen einen Rahmen gibt – so fehlt mir auf Dauer etwas die Motivation zum Weiterspielen.

Kein Kommando

Nur in manchen Einsätzen erhalten Sie Unterstützung von verbündeten Soldaten. Diese computergesteuerten Kämpfer agieren unabhängig von Ihnen (oft bekommen Sie sie gar nicht zu Gesicht) und reagieren nur auf Schlüsselereignisse, zum Beispiel wenn Sie einen Wegpunkt erreichen. So klappern die KI-Kameraden ihre Route ab und rücken erst weiter vor, wenn Sie die Lage gesichert haben. Zwar können Sie den Jungs auf der Übersichtskarte drei Befehle erteilen, die sind jedoch kaum sinnvoll – mit »Position halten«, »Feuer einstellen« und »Position halten und Deckung geben« läßt sich keine Schlacht gewinnen. Eine neue Marschrichtung dürfen Sie ihnen nicht vorgeben. Obwohl sich die CPU-Kollegen recht clever verhalten, sind ihre Überlebenschancen eher gering.



Die Delta Force im Anmarsch. Mit Computerkameraden sind Sie allerdings nur selten unterwegs. (Software, 800x600)





Grafik-Vergleich: Links Software, rechts Direct 3D – Soldat und Gebäude sehen kaum besser aus, die Landschaft bleibt grobpixelig. Nur auf Highend-Karten wie der Geforce 256 ist die Grafik schneller.

Voxel-Wirrwarr

Für **Delta Force 2** hat Novalogic ihr Grafiksystem Voxelspace 32 überarbeitet. Die Technik sorgt für natürliches Terrain und fast unbegrenzte Sichtweite. Für kantige Gebilde ist sie aber ungeeignet, weshalb Häuser oder Fahrzeuge aus Polygonen bestehen. Die Voxel-Grafik hatte bislang den Nachteil, daß sie nicht mit 3D-Karten zusammenarbeitete, weshalb die Grafikberechnung zu Lasten des Hauptprozessors ging.

Das ändert sich mit **Delta Force 2**. Wenn Sie über eine Grafikkarte mit 32-Bit-Z-Buffer verfügen (etwa TNT- oder Rage-Fury-Chipsatz), übernimmt sie die Polygon-Beschleunigung und das Weichzeichnen der Texturen. Zwar sehen die Gebäude so etwas hübscher aus, schneller wird die Grafik aber nicht. Selbst in der Minimalauflösung von 640 mal 480 Bildpunkten verkommt das Spiel auf einem Pentium II mit weniger als 300 MHz zur Ruckelorgie – genaues Zielen ist unmöglich. Ein weiterer Kritikpunkt: In der pixeligen Voxel-Landschaft sind Gegner nur schwer auszumachen. Die Feindsoldaten haben solche Probleme nicht. So segnen Sie viel zu oft das Zeitliche, weil Sie einen Terroristen später entdecken als er Sie.

Bitte kommen

Eine andere Neuerung der Grafik-Engine ist das hohe Gras, in dem Sie beinahe unsichtbar werden – leider nicht für die Computergegner, die anscheinend auch die beste Tarnung durchschauen. Dafür sorgen die Wiesen im Multiplayer-Modus (eine CD pro Spieler nötig) für böse Überraschungen. In der Internet-Arena Novaworld finden sich bis zu 50 Spieler gleichzeitig zu Flaggenklau, Teamgefechten, Verteidigungseinsätzen oder Deathmatches ein. Letztere machen allerdings wenig Spaß, weil auch hier ein einziger Treffer tötet. Witziger sind da schon die Teameinsätze. Wer eine schnelle Verbindung hat (ab ISDN aufwärts), kann via Mikrofon live mit seinen Mitspielern plaudern. RS

Rüdiger Steidle



Vorsprung nicht gehalten

Genau so stelle ich mir ein realistisches Kampfspiel vor: Statt wild schießend durch die Gegend zu laufen, muß ich jede Deckung ausnutzen und mir jeden Schritt überlegen, bevor ich zuschlage. Besonders die zeitkritischen unter den durchweg guten bis sehr guten Einsätzen sorgen für Schweißausbrüche, weil da die übliche Schleich-Taktik nicht funktioniert – Nahkampf ist angesagt.

Zwei Punkte verhindern aber eine sehr gute Wertung. Zum einen hat die an sich schöne Grafik den Nachteil, daß man weit entfernte Feinde, besonders in der niedrigsten Auflösung, kaum erkennen kann. Manche Missionen habe ich nur geschafft, indem ich mir die Positionen aller Gegner gemerkt habe. Zum anderen verhalten sich die Terroristen völlig unglaubwürdig. Wenn ich per Zielfernrohr eine Wache ausschalte, bleibt der Kamerad daneben unbeeindruckt stehen. Für den dritten Teil wünsche ich mir, daß Novalogic das unflexible Skriptsystem, die Grafik und die Gegner-KI kräftig überarbeitet – dann klappt's auch mit der hohen Wertung.



Mittels Scharfschützengewehr und Zielfernrohr schalten Sie Gegner auch auf große und mittlere Entfernung zielsicher aus. (Software, 640x480)

Delta Force 2

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Novalogic
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 165 oder 470 MByte
Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk), bis 50 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/450 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium III/600 128 MByte RAM, 24fach CD Geforce 256

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

79% Spielspass

Taktik-Shooter mit KI-Mängeln.

Demolition Racer

Rammen und verdammen.

Das neue Rennspiel des Test Drive-Programmierteams könnte eine Auftragsarbeit für die Autowerkstätten-Innung sein: In Demolition Racer bekriegen sich 16 Wagen auf zehn Rundkursen. Für Kollisionen mit Gegnern erhalten Sie je nach Manöver ein Punktepäckchen. Der Score wird dann mit der Rennplazierung verrechnet, um den Gesamtsieger zu ermitteln.

Alternativ zu diesem Pistenkampf können Sie in Stadien durch die Arena brettern und alles rammen, was sich vor Ihren Kühler traut. Je länger Ihr Auto heil bleibt, desto besser die finale Plazierung. Durch Siege in fünf verschiedenen Rennligen schalten Sie nach und nach immer mehr Autos, Strecken und Spielmodi frei. HL

Heinrich Lenhardt

Zerbeultes Design

Kleinwagen aus Sonderangeboten haben meist einen Haken: die karge Ausstattung. Demolition Racer ist auch so eine Spargurke, bei der die lieblose Autografik veraltet und das Fahrverhalten abenteuerlich wirkt. Kurzfristig macht es schon Spaß, wenn sich 16 Pkw in Massenkarambolagen verknäulen. Aber die Verrechnung von Rennergebnis mit Schadensverursachung ist ein halbes Vergnügen: Dauernd wird man Erster, ohne sich für das nächste Rennen zu qualifizieren – nur weil der Crash-Score zu niedrig ist.



Im Hauptfeld lassen sich die meisten Punkte errempeln.

Demolition Racer

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach-CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

51% Spielspass

Viel Autoschrott und wenig Verstand.

Waffen auf vier Rädern

Interstate '82

Per Bleifuß und Raketenwerfer decken Sie im Amerika der 80er Jahre eine gigantische Verschwörung auf.

Minzgrünes Sakko, bis zur Knickgrenze ausgestopfte Schulterpolster und eine Sonnenbrille aus Plastik: Wer heutzutage in derartiger Aufmachung über einen bundesdeutschen Parkplatz schlendert, macht sich bestenfalls lächerlich. Dabei waren solche Klamotten vor einiger Zeit noch der letzte Schrei. In den Achtzigern – jener seltsamen Epoche, die sich Activision für das Action-Rennspiel Interstate '82 ausgesucht hat. Es ist der Nachfolger von Interstate '76, das im noch seltsameren Zeitalter der Schlaghosen und des Afrolooks spielte. Bei allen modischen Unterschieden ist eines gleichgeblieben: Wieder kämpfen Sie mit waffenstarrenden Kraftfahrzeugen sowohl gegen Gangster wie die Regierung und liefern sich heiße Wettrennen in den Weiten von Nordamerika.

Alte Bekannte

Den Hauptfiguren aus Interstate '76 begegnen Sie in der



In einer Mine müssen Sie unter extremem Zeidruck das Weite suchen.

82er Fassung erneut. Allerdings steht diesmal der damalige Nebendarsteller im Mittelpunkt, ein gewisser Taurus mit dem Kampfnamen »Stampede«. Er sucht seinen Ex-Kumpel, den heruntergekommenen Groove Champion. Schnell stellt sich heraus, daß der einer riesigen Verschwörung auf der Spur war und dann von Banditen gekidnappt wurde. In gut 20 Missionen kämpfen Sie für das Gute, fahren durch Las Vegas, brettern durch staubige Wüsten und flitzen durch idyllische Täler. Dabei ist vor allem Action angesagt. Sei es, daß Sie eine Begleiterin beschützen, einen Ober-Gangster ausschalten müssen oder sich per Auto durch eine unterirdische Mine ballern. Fahrerisches Geschick ist weniger wichtig als im Vorgänger. So gibt's diesmal selten waghalsige Schanzensprünge, und auch Verfolgungsjagden sind eher die Ausnahme.

Teure Bleche

In Sachen Auto orientiert sich das Programm an damals angesagten Vehikeln, es gibt vor allem Sportwagen aus edleren Blechschmieden. Allerdings tragen sie im Spiel keine Originalnamen, statt Ferrari fahren Sie Fiarello. Frische Karossen besorgen Sie sich direkt auf dem Schlachtfeld. Taurus kann seinen Wagen jederzeit verlassen und in einen anderen klettern –



Da knallt es: Bei zünftigen Kämpfen in der freien Natur macht die Grafik-Engine eine gute Figur.



Stilecht explodiert ein gegnerisches Vehikel im gummigeschwängertem Qualm.

was besonders praktisch ist, wenn Ihr Fahrzeug in absehbarer Zeit nur noch als Altmetall taugt. In den Missionen bekommen Sie für jeden Abschuß ein paar Dollar gutgeschrieben, mit denen Sie Ihre Vehikel aufrüsten. Was soll's denn sein – das leichte oder das schwere Maschinengewehr fürs Wagendach, gelenkte oder ungelenkte Raketen, oder doch lieber der praktische Metallschneider für die Frontpartie? Sie können diverse Schutzschilde ans Blech schrauben oder Motor und Bremssysteme tunen lassen. All das funktioniert unkomplizierter als im Vorgänger, indem Sie das gewünschte Extra in einer 2D-Schemazeichnung auf Ihr Auto ziehen. Beachten müssen Sie dabei nur, ob genug Platz vorhanden ist. Reparaturen werden automatisch und kostenlos ausgeführt.


Im Einkaufszentrum verwandeln Schüsse den Wohncontainer in eine Sprungschanze.


Häßlich: Die Casino-Metropole Las Vegas gehört nicht zu den schönsten Städten im Spiel.


Per Maus rüsten Sie Ihre Karre auf.

Berg- und Talfahrt

Die Grafik sorgt für gemischte Eindrücke. Sie basiert auf der Activision-eigenen Heavy Gear 2-Engine, und die ist auf natürliche Außengebiete spezialisiert. Die stellt sie denn auch schön dar: geschwungene Hügel, Täler oder Seen, dazwischen Details wie eine Tankstelle oder eine Hütte. Im anderen Teil der Missionen flitzen Sie durch Städte oder ein Einkaufszentrum – und diese Gebiete überzeugen weniger. Da poppen selbst auf der höchsten Detailstufe unvermittelt riesige Häuser ins Bild, oder bei der Fahrt durch Innenräume ist aufgrund von Clippingfehlern der Himmel zu sehen. Nett wirken einige der Explosionen und Spezialeffekte – beispielsweise eine blau glänzende Energiekanone, die getroffene Autos mit Funken überzieht und einige Zeit die Elektrik lahmlegt.

Massenkarambolage

Wer gerne im Pulk fährt, klinkt sich mit Interstate '82 ins Netzwerk oder ins Internet ein. Activision liefert 15 Mehrspieler-Levels mit, bis zu acht Teilnehmer passen in eine Partie. In gut der Hälfte der Multiplayer-Arenen können Sie auch als Solist antreten, dann übernimmt die solide KI die computergesteuerten Kampfraser. Hierzulande erscheint das Programm mit englischer Sprachausgabe und deutschen Bildschirmtexten. In den vorgerenderten Videosequenzen gibt's fest eingebaute Untertitel; allerdings sind die wegen der niedrigen Auflösung stellenweise schwierig zu lesen. Einen größeren Kritikpunkt am Vorgänger haben die Entwickler leider nicht geändert: Immer noch können Sie den Spielstand erst nach bestandener Mission sichern – allerdings sind die Einsätze diesmal deutlich weniger zeitaufwendig. PS

Peter Steinlechner



Solider Fahrspaß

Den Charme des Vorgängers erreicht Interstate '82 bei weitem nicht. Dabei haben die Designer auf den ersten Blick vieles richtig gemacht: Die Missionen sind deutlich straffer, meinen Wagen rüste ich jetzt wirklich einfach auf – aber irgendwo ist der Funken Genialität auf der Strecke geblieben. Außerdem ist mir die Fahrphysik zu schlicht ausgefallen – ich habe nicht mehr das Gefühl, am Steuer eines echten Vehikels zu sitzen. Spaß macht das Spiel vor allem wegen der spannend gestalteten Missionen. Ständig passiert Überraschendes – sei es, daß ich plötzlich vom Jäger zum Gejagten werde oder mir auf einmal ein spannendes Duell mit einem riesigen Minenbohrer liefern muß.

Häßliche Spielstadt

Leider geht der Preis für den »ungeschicktesten Einsatz einer 3D-Engine« diesen Monat an Interstate '82. Naturlandschaften hui, Gebäude und Städte pfui – und dann muß ich gleich in der ersten Mission durch ein grotesk häßliches Las Vegas rasen. Trotz der Grafik aber ein spielerisch grundsolides Programm, mit dem vor allem automobile Actionfans viel Spaß haben.

Interstate '82

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch, dt. Untertitel	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 340 MByte

Spieler: Einer, bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Lenkrad

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

75% Spielspass

Action-Rennspiel mit guten Missionen.

Fight for Freedom

Addon zu Hidden & Dangerous.

Als Kommandeur einer allierten Special-Forces-Einheit kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg gegen die Deutschen. Anders als bei Commandos können Sie in 3D selbst ins Geschehen eingreifen und jeden Ihrer bis zu vier Soldaten direkt steuern. Während der Einsätze läßt sich jederzeit ein Strategiebildschirm öffnen, in dem Sie die Aktionen Ihrer Männer detailliert festlegen können. Fight for Freedom läuft nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm Hidden & Dangerous und bietet außer neun spannenden Missionen in Polen, den Ardennen und Griechenland wenig Neues. Einzig ein paar Waffen und Fahrzeuge sind hinzugekommen. GUN

Gunnar Lott

Aufreibende Einsätze

Fight for Freedom baut die Stärke des Hauptprogramms – die anspruchsvollen Missionen – weiter aus und wird noch taktischer. Leider haben die Designer an den Defiziten, namentlich der schwachen KI, kaum gefeilt. Immerhin kann ich nun endlich direkt während der Einsätze laden und speichern. Insgesamt ist Fight for Freedom eine empfehlenswerte Ergänzung für Fans des Originals.



Unter unserem Feuer explodiert der feindliche Geländewagen.

Fight for Freedom

Genre:	3D-Action Addon	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 233	Pentium II/300	Pentium II/450
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

78% Spielspass

Solides Addon ohne Überraschungen.

Carnivores 2

Ihr Anteil am Aussterben der Saurier.



Der erlegte Stegosaurus ist mit fünf Tonnen eher ein Leichtgewicht.

Auf fünf Inseln tummeln sich in Carnivores 2 frisch gezüchtete Dinos, vom gemütlichen Stegosaurus bis zum riesigen T-Rex. Wenn Sie eine der prähistorischen Echsen erlegen, wandert die nicht nur ausgestopft in die Trophäenhalle; je nach Dino-Gefährlichkeit bekommen Sie außerdem Punkte gutgeschrieben. Damit schalten Sie nach und nach bessere Waffen, neues Gelände und gefährlichere Gegner frei. Die Saurier müssen Sie allerdings erst einmal aufspüren. Ihre Beute macht sich sehr rar, minutenlange Pirsch ist keine Seltenheit, bevor Ihnen ein Velociraptor vor die Mündung läuft. Die aggressiveren Gegner drehen den Spieß übrigens gerne um: Dann werden Sie zum Gejagten. CS

Christian Schmidt

Dröge Dinos

Die GT-Labors züchten eine neue Art von Jagdsimulation heran: Weil die wegen Minimal-Spielspaß allein nicht überlebensfähig sind, reichern die schlauen Köpfe sie mit 3D-Action-Genen an. Aus der Retorte schlüpft ein Zwitter, der weder Vater noch Mutter ähnlich sieht. Zu langatmige Pirsch, zu wenig taktische Möglichkeiten – Carnivores 2 dürfte die natürliche Auslese des Handels nicht überleben.

Carnivores 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	GT Value
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 190 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 266	Pentium II/233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

41% Spielspass

Langatmige Jagd auf Dinosaurier.

Strategie

Jörg Langer



Was spielen Sie?

Strategen haben ein echtes Problem: Was sollen sie nur vor, an und nach Weihnachten spielen? Die Hitliste unten zeigt das Dilemma: von 25 Strategie-Hits stammen allein zehn aus den letzten drei Monaten. Taktiker haben's noch leicht – für sie gibt's an frisch erschienenen Hits nur **Panzer General 4**. Aber was sollen Aufbauspieler unterm Tannenbaum daddeln: das brandneue **Theme Park World** (bitte nur mit Highend-Rechner!) oder das eben veröffentlichte **Pharao**? Schlimm wird's bei der Echtzeit: Gleich fünf aktuelle Titel werben um Ihre Gunst.

Vielleicht traut sich ja noch der eine oder andere, das hochklassige **Battlezone 2** käuflich zu erwerben – er wird's nicht bereuen. Ich für meinen Teil spiele, neben dem Genreprimus **Age of Empires 2**, das einzige Globale Strategiespiel in der Runde: **Alpha Centauri**, gerade erst neu belebt durch das sehr gute Addon **Alien Crossfire**. Und wenn mich dessen popelige Grafik nicht tötet, sehen wir uns in einem Monat...



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	92%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	11/99	90%
5	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
6	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	11/99	89%
7	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
8	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
9	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	11/98	88%
11	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	12/99	87%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4	Taktikspiel	11/99	86%
15	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Pharao	Aufbauspiel	12/99	84$
20	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Theme Park World	Aufbauspiel	NEU	81%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Ihr eigenes Disneyland

Theme Park World



Sie wollen keinen Kirmes-Eintritt zahlen? Wechseln Sie doch einfach die Seiten, und ziehen Sie einen eigenen Rummelplatz mit allen Schikanen auf.

Tips auf Seite 240

Auf Demo-CD: Video-Special

Diese Lauser! Das kommt davon, wenn man den Zuckergehalt in den Milchshakes so hochsetzt, daß alle ganz kribbelig werden. Der eine wirft rücksichtslos seine Burgerpackungen in die Gegend, der andere zersticht kleinen Mädchen die Luftballons. Ein Fall für Ihr geschultes Parkpersonal: Ein hastig herbeorderter Wachmann ruft die Rabauken zur Ordnung, während der Reinigungsexperte den Müll einsammelt. Gutes Parkmanagement besteht eben nicht nur aus dem Bau toller Attraktionen...

Pures Gold

Bullfrogs Aufbauspiel **Theme Park World** setzt, anders als der isometrische Konkurrent **Rollercoaster Tycoon**, voll auf 3D-Grafik. Die zugrundeliegende Engine erinnert an die von **Populous 3**. Sie starten stets mit leerem Parkgelände und vollem Bankkonto. Durch geschickten Aufbau und solides Management versuchen Sie, einen florierenden Vergnügungspark aufzuziehen. Dabei geht es nicht nur um fette Gewinne – Sie sollen auch für besondere Leistungen »goldene Eintrittskarten« abstauben. Mit denen können Sie neue, geheime Attraktionen kaufen. Außerdem gibt's für je drei Karten einen goldenen Schlüssel; davon brauchen Sie eine bestimmte Anzahl, um in höhere Levels zu gelangen.

Anfangs stehen Ihnen nur zwei von vier Welten offen: Halloween und Verlorener Kontinent. Den Zugang zur Weltraumwelt und zum Wunderland müssen Sie sich erst verdienen. Sie können jeweils nur einen thematisch passenden Park errichten, Gruselgebäude im Weltraumland sind verboten.



Unser Park, Marke Halloween, floriert prächtig, und die jugendlichen Besucher amüsieren sich königlich.

Dreck muß weg

Als Parkchef bauen Sie Wege, kaufen Buden, Fahrgeschäfte sowie Läden. Großattraktionen wie Achterbahnen ziehen Sie mit ein paar Mausklicks komfortabel selber hoch, alles andere wird schlüsselfertig angeliefert. Außerdem gilt Ihr Augenmerk dem Personal. Eine zentrale Rolle spielen Putzkräfte und Wachleute (kein Wunder bei dem jugendlichen Publikum). Mechaniker reparieren Fahrgeschäfte, und Forscher zerbrechen sich die weisen Häupter, um immer neue Attraktionen auszutüf-



Im Wunderland ist alles noch einen Tick bunter als anderswo.

teln. Allen außer Ihren Wissenschaftlern weisen Sie (einfach durch Aufziehen eines Feldes per Maus) Einsatzgebiete zu, damit jede Ecke Ihrer Kirmes gleichmäßig mit Fachpersonal versorgt ist.



Es gibt verschiedene Intro-Sequenzen, alle nur leidlich lustig, aber technisch hochwertig.



Diverse Statistiken, wie hier die Finanzübersicht, erleichtern Ihnen das Leben.

50 Mann in die Schaukel

Den Einstieg ins aufreibende Parkbetreiberleben macht Ihnen **Theme Park World** einfach. Zum Start wählen Sie zwischen Instantspiel und vollwertiger Simulation. Zwar gibt es kein Tutorial, aber ein freundlicher Berater am unteren Bildschirmrand begleitet Sie durchs ganze Spiel und weist Sie beständig auf Dinge hin, die im argen liegen: »In deinem Park sind keine Besucher. Meinst du nicht, du solltest den Eingang öffnen?« So finden auch Einsteiger problemlos Zugang zum Spiel. Hin und wieder bietet Ihnen Ihr Berater zudem kleine Herausforderungen an. Beispielsweise können Sie Geld gewinnen, indem Sie in einer bestimmten Zeit 100 Burger verkaufen.

Was Sie tun müssen, um die wichtigen goldenen Schlüssel und Eintrittskarten zu erlangen, darüber macht Ihr sonst so redseliger Freund allerdings nur nebulöse Angaben. Ein klares Spielziel fehlt also, erst im Laufe eines Levels finden Sie heraus, daß Sie genau 100 Leute gleichzeitig im Park haben müssen, oder daß ein bestimmter Prozentsatz davon glücklich sein muß. Immerhin sind diese Zwischenziele relativ logisch definiert, so daß man sie praktisch nebenher erfüllt, wenn der eigene Park floriert. Wie im Vorgänger dürfen Sie übrigens in allen Läden Kleinigkeiten beeinflussen, wie etwa den Salzgehalt der Pommes, um die Gäste durstig zu machen.

Selber einsteigen

Ihren Park können Sie jederzeit aus Besuchersicht betrachten: Im Camcorder-Modus durchwandern Sie in Ego-Perspektive Ihre Anlagen. Sie dürfen sogar in jedes Fahrgeschäft steigen und eine Runde mitfahren, wobei Sie aus dem Geräuschpegel der mitfahrenden Gäste Rückschlüsse auf deren Spaß ziehen können. Allerdings ist die 3D-Sicht bloß ein stimmungsförderndes Schmankerl, spielerischer Nutzen läßt sich daraus nur wenig ziehen. Zudem wirken die Bitmapbesucher aus der Nähe ziemlich pixelig. Die maximale Auflösung beträgt 800 mal 600 Pixel, was in der Nahsicht wenig ausmacht, in der Draufsicht aber zur Folge hat, daß Sie niemals den ganzen Park auf den Schirm bekommen. Ersatzweise gibt's eine 2D-Karte, die allerdings sehr schematisch ist.

Im Parkchef-Chat

Ein wirkliche Neuerung ist die Anbindung von **Theme Park World** ans Internet. Sie können direkt aus dem Spiel heraus Screenshots machen, die dann mit Text versehen und als E-Mail-Postkarte verschickt werden dürfen. Außerdem gibt es auf Bullfrogs Servern eine virtuelle Welt, die als Chatraum für gleichgesinnte Parkbauer fungiert. Sie treffen sich mit Freunden im Chat, suchen sich einen Ort aus und laufen dann als Reisegruppe durch die dort ausgestellten Parks, denen Sie hinterher sogar noch Punkte geben dürfen. Natürlich können Sie auch Ihren selbstgebastelten Rummelplatz dort abspeichern und von anderen benoten lassen. GUN

Gunnar Lott



Jede Menge Rummel

Theme Park World ist ein riesiger Baukasten: Ich setze mich hin, beginne zu spielen und vergesse die Welt. Oder würde sie vergessen, wenn nicht ein paar nervige Kleinigkeiten wären: Ich verliere bei großen Parks leicht die Übersicht, und in den Menüs benötige ich immer ein paar Klicks zuviel, um das zu tun, was ich will. Zudem fehlen mir als Fan von Rollercoaster Tycoon ein paar Komfortfunktionen und ein deutlich vorgegebenes Spielziel. Theme Park World erinnert mit seinem hohen Wuselfaktor, der einfachen Zugänglichkeit und der hübschen Grafik eher an Siedler, als an den komplexen Genrekollegen.

Nichtsdestotrotz macht mir der Rummelsimulator vor allem wegen der liebevollen Präsentation, die allerdings auch Highend-Hardware erfordert, riesigen Spaß. Und die Internet-Einbindung ist eine wirklich zukunftsweisende Idee – bereiten Sie sich schon mal darauf vor, meine Parks auf Bullfrogs Server zu sehen...

Theme Park World

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Bullfrog
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2- oder TNT-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

81% Spielspass

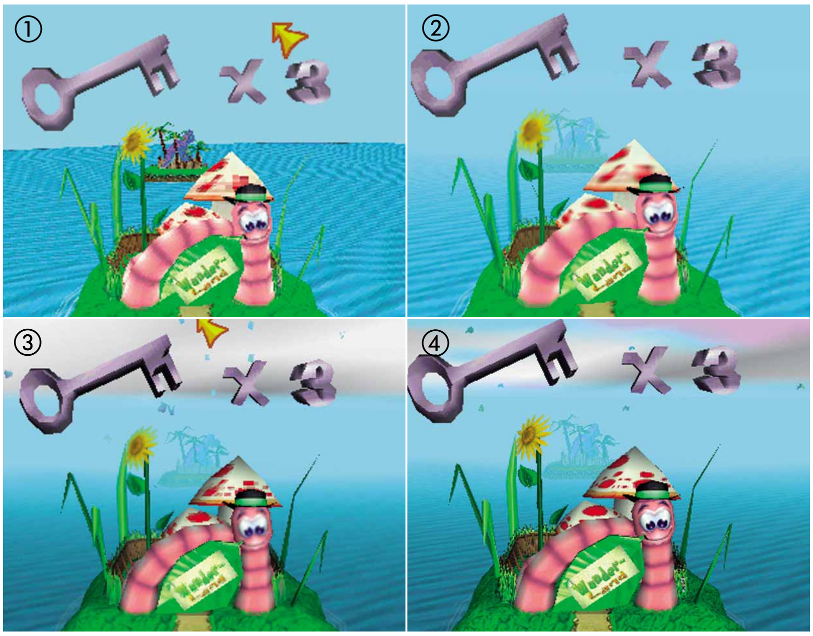
Hübsch, aber ein Hardware-Fresser.

Technik-Check:

Theme Park World

Grafik-Check:

① 512x384, Software, wenig Details
② 640x480, Direct 3D, wenig Details
③ 640x480, Direct 3D, alle Details
④ 800x600, Direct 3D, mittlere Details



Bei niedrigster Auflösung sieht Theme Park World ohne Hardware-Beschleunigung etwas schäbig aus, die 640er ist (mit oder ohne Details) hingegen schon ein schöner Kompromiß.

Alles über die Grafik-Engine des Rummelplatz-Simulators.

Die Engine von **Theme Park World** wurde laut Bullfrog speziell für dieses Spiel programmiert, dennoch erinnert die Grafik stark an **Populous 3**. Während die **Populous**-Engine damals noch sehr genügsam war, verlangt **Theme Park World** nach Highend-Hardware, obwohl es ebenfalls nur mit Bitmap-Figuren arbeitet. Selbst auf einem PIII/500 mit Voodoo 3 und 128 MByte ist (mit vollen Details in 800 mal 600) beim Scrollen noch ein leichtes Ruckeln zu bemerken. Für die Tabelle sind wir von mittleren Details und einer mittleren Parkgröße (vier Jahre Bauzeit) ausgegangen. Bei sehr kleinen oder großen Parks können die Werte abweichen. GUN

Die Performance-Tabelle

Legende

- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar

		Software	Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P200MMX, AMD K6/300 (64 MByte)	512x384	● rot	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb
P200MMX, AMD K6/300 (128 MByte)	512x384	● gelb	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300 (64 MByte)	640x480	● rot	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300 (128 MByte)	640x480	● gelb	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
PII/450 (64 MByte)	640x480	● gelb	● gelb	● gelb	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
PII/450 (128 MByte)	640x480	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
PII/500 (64 MByte)	800x600	● rot	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb
PII/500 (128 MByte)	800x600	● grün	● grün	● grün	● schwarz	● grün	● grün	● grün	● grün

Tuning-Tips

TIP 1: Theme Park World benötigt relativ viel Arbeitsspeicher. Falls 64 MByte oder weniger in Ihrem Rechner stecken, Sie aber ausreichend Festplattenplatz haben, sollten Sie der Windows-Auslagerungsdatei eine feste Größe zuweisen. Die ändern Sie unter »Systemsteuerung« im Feld »System«, indem Sie dort erst auf »Leistungsmerkmale« und dann »Virtueller Arbeitsspeicher« klicken. Nun geben Sie eine MByte-Zahl zwischen 150 und 250 (je nach Größe Ihrer Platte) an.

TIP 2: Hohe Auflösung kostet Leistung, bringt aber weniger für die Optik. Wenn die 800er-Auflösung ruckelt, sollten Sie auf 640 heruntergehen und dafür die Detailstufe auf »hoch« setzen.

TIP 3: Falls in Ihrem Rechner noch eine altehrwürdige Voodoo 1 Dienst tut, sollten Sie bei Problemen mit der Grafik im »Optionen«-Menü Software-Rendering anwählen.

TIP 4: Wenn Sie einen Highend-Rechner haben, können Sie noch einige Grafikfunktionen zuschalten, die Theme Park World zwar beherrscht, Bullfrog aber nicht offiziell propagiert. Öffnen Sie dazu die Datei HIGH.SAM im Verzeichnis /DATA mit einem Texteditor. Nun können Sie die Funktionen aktivieren. Falls Sie in mittlerer oder niedriger Auflösung spielen, müssen Sie dazu die Datei MED.SAM oder LOW.SAM öffnen. Fertigen Sie unbedingt vorher Sicherheitskopien der SAM-Files an.

Außerirdischer Bürgerkrieg

Alpha Centauri
Alien Crossfire

Sieben zusätzliche Fraktionen und viele neue Technologien bietet das umfangreiche Addon zum führenden Runden-Strategiespiel.

Wer die Spieltiefe von Alpha Centauri mittlerweile ausgelotet hat, kann frohlocken: Alien Crossfire erweitert das komplexe Strategiespiel um sieben Fraktionen. So haben die »Piraten« große Vorteile beim Besiedeln der Weltmeere und können nach Erforschen der neuen Technologie »Marines« mit jedem Kriegsschiff gegnerische Pötte kapern. Außerdem ist die einheimische Fauna aggressiver geworden: Neben den bekannten Würmern gibt's nun Sporenwerfer, Fungus-Türme und Seeschlangen.



Dieser Alien-Infanterist ist gänzlich mit neuen Waffen und Spezialfähigkeiten ausgerüstet.

Das Addon fügt neun Waffensysteme, acht Basisausbauten, vier Geheimprojekte, neun Technologien, fünf Einheiten-Spezialfähigkeiten sowie einige Videos nahtlos ins Originalspiel ein, das zudem auf Version 4.0 gepatcht wird.

Krieg der Aliens

Zwei der neuen Parteien sind die Ex-Bewohner von Alpha Centauri, die nach einem Raumkampf auf dem Planeten stranden. Die »Usurpatoren« planen, den halbbewußten Planeten zu unterjochen; ihre Todfeinde, die »Hüter«, wollen das verhindern. Aliens und Menschen-Parteien können nur mit Hilfe bestimmter Technologien miteinander reden; fortan sind Bündnisse möglich. Die beiden Alien-Fraktionen dürfen sich nie alliieren und gewinnen nur, indem sie sechs Resonanz-Kommunikatoren errichten, um ihre Heimatflotten zur Hilfe zu rufen.

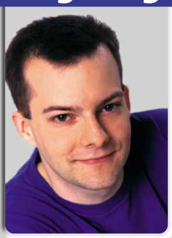


Die »Datenengel« (lila) sind auf der Insel der mächtigen Usurpatoren gelandet.

Fraktions-Editor

Vor Spielstart wählen Sie, welche sieben der 14 Gruppierungen teilnehmen. Ein undokumentierter Editor erlaubt es Profis, völlig neue Parteien zu erfinden – bis hin zu den Boni und Diplomatie-Textbausteinen. LA

Jörg Langer



Viel Spiel fürs Geld

Alien Crossfire macht Alpha Centauri noch etwas komplexer und abwechlungsreicher, vor allem aufgrund der beiden Alien-Fraktionen. Die neuen Technologien und Bauten fügen sich nahtlos ein; so gibt es endlich eine Gegenwehr gegen den »Jäger-Sucher-Algorithmus«. Die Außerirdischen sind meist so drückend überlegen, daß nur eine Allianz aller Menschen hilft.

Trotzdem erhält Alien Crossfire als Addon nicht die 90er-Wertung des Hauptprogramms. Die Präsentation ist so, ähem, ausreichend wie eh und je. Nur die Aliens haben einige wenige neue Einheitengrafiken vorzuweisen. Außerdem vermisse ich Einzelszenarios, gerade für Mehrspieler-Partien. Doch wer Alpha mag, schlägt zu.

Alien Crossfire

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Firaxis
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 100 bis 320 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (an einem PC, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

88% Spielspass

Dank Alien-Bürgerkrieg eine echte Erweiterung.

Helden im Wunderland

Age of Wonders

Im Elfenreich herrscht Bruderkrieg. Als Rundenstratege erobern Sie mit Ihren Truppen das Land – Heroes of Might & Magic läßt grüßen.

Und sie lebten glücklich und zufrieden – bis die Menschen kamen. Eine brutale Invasion reißt das verträumte Elfenland entzwei, fortan herrscht Krieg zwischen Dunkelelfen und Bewahrern. Sie nehmen den Kampf für eine der beiden Fraktionen auf, in einer verzweigten Kampagne um die Herrschaft im Strategiespiel **Age of Wonders**. Je nach Wahl stehen Ihnen andere der zwölf Fantasy-Völker bei. Bei den Dunkelelfen etwa verbünden Sie sich mit Orks sowie Goblins, um Zwerge und Halblinge zu bekriegen.



Sie schicken Winz-Einheiten über Hexfelder.

Heroes of Wonders

Ein Blick auf die zweidimensionale Landkarte verrät das Lieblingsspiel der Entwickler: **Age of Wonders** ist stark von **Heroes of Might & Magic 3** inspiriert. Wie im Vorbild ziehen Sie mit einem oder mehreren Helden rundenweise über die Landkarte, erobern Städte sowie Rohstoffquellen und sammeln Artefakte. In Festungen erforschen Sie Technologien und rekrutieren Einheiten. Ihre Recken gewinnen Erfahrung und lernen Zauber, mit denen Sie im Kampfmodus angreifen oder globale Effekte auslösen, etwa einen Landstrich abfackeln. Die meisten Armeen müssen ohne Anführer auskommen. Wenn Sie auf einen Feind-Trupp treffen, schaltet das Programm auf eine Hexfeld-Karte, wo Sie den Gegner in **Master of Magic**-Manier bekriegen.

Diplomatie-Tücken

Ihnen gegenüber stehen bis zu elf Stämme, die ihrerseits nach der Herrschaft streben. Mal gilt es, binnen eines Zeitlimits eine Stadt einzunehmen, mal jagen Sie einen gegnerischen Anführer, mal müssen Sie alle Feindvölker von der Karte tilgen. Knifflig wird's im Diplomatie-Menü. Sie können sich mit anderen Nationen verbünden, müssen aber aufpassen, bereits alliierte nicht zu vergrätzen. Wem die 24 Einzelszenarios zuwenig sind, der kann sich im mitgelieferten, umfassenden Editor neue basteln. Damit Sie im Multiplayer-Modus nicht auf Ihre Freunde warten müssen, dürfen wahlweise alle Spieler gleichzeitig ziehen. Pro Teilnehmer ist eine CD vonnöten. RS



In der Bildmitte verwüstet ein Feuerzauber einen ganzen Landstrich.

Rüdiger Steidle



Bitte richtig klauen

Liebe Entwickler, wenn ihr schon von Heroes of Might & Magic 3 klaut, dann nehmt euch doch auch dessen Kampfsystem zum Vorbild. Eures ist nämlich nur halb so spannend. Auch ansonsten bleibt das Vorbild klarer Sieger.

Dafür sind die Einsätze von Age of Wonders fast alle sehr durchdacht aufgebaut und werden von einer guten Story zusammengehalten. Auch ist der Schwierigkeitsgrad eher moderat – zur Freude von Einsteigern, die mit Age of Wonders ein schönes Fantasy-Strategiespiel bekommen.

Age of Wonders

Genre: Strategiespiel | Hersteller: Take 2
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene | System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) | Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark | Festplatte: ca. 290 MByte
Spieler: Einer bis zwölf (an einem PC, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 24fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

70% Spielspass

Guter Heroes-Klon für Einsteiger.

High Tech Start Up

Mit Elektronik-Spielzeug zum Millionär.

An der Börse erzielen junge Hightech-Unternehmen im Wochentakt Spitzenkurse, und Otto Normalspieler fragt sich: Wie machen die das nur? In der Wirtschaftssimulation **High Tech Start Up** dürfen Sie Ihr eigenes Elektronikunternehmen zum Erfolg führen. Zu Spielbeginn legen Sie sich auf ein Produkt fest (Internet-Handys, Spielekonsolen oder Cyber-TV), das Ihr Betrieb herstellen soll. Von Ihrem Schreibtisch aus erreichen Sie alle wichtigen Menüs; am Computerterminal kaufen Sie Einzelteile ein oder geben Forschungsaufträge, auf der Weltkarte planen Sie den Vertrieb, am Videomonitor tröpfeln ständig neue Meldungen über die Marktlage herein. Der Erfolg Ihrer Firma steht und fällt mit dem Personal; in einer isometrischen Übersicht Ihrer Büroräume stellen Sie neue Mitarbeiter ein und teilen sie den Arbeitsplätzen zu. CS

Christian Schmidt

Unübersichtlich

Wenn High Tech Start Up eine akkurate Simulation des Manager-Alltags ist, dann muß es in den Führungsetagen ziemlich langweilig sein. Trotz durchgestyltem Design und eher peinlicher Büroansicht: Das Spiel reduziert sich schnell auf simple Zahlenschieberei. Für wichtige Ressorts wie die Personalverwaltung fehlen übersichtliche Statistiken – so würde kein Manager arbeiten wollen.



Vom Schreibtisch aus steuern Sie Ihr Firmenimperium.

High Tech Start Up

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Monte Cristo Multimedia
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 90 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Open GL O Power VR O Rendition

Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/266
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

53% Spielspass

Trockene Materie trocken verpackt.

Disciples

Phantasielose Fantasy-Fehden.



Auf der Weltkarte beschwört unser Magier eine »Lebende Rüstung«.

Friedliche Konfliktbewältigung scheint bei Fantasy-Fürsten nicht beliebt zu sein. Statt ihre Probleme auszudiskutieren, kreuzen auch die vier Herrscher in **Disciples** mal wieder Waffen und Zaubersprüche. Wie bei **Heroes of Might & Magic 3** bauen Sie rundenweise Städte aus und rekrutieren Helden samt bis zu fünf Kampfeinheiten, um sich truppenweise durch eine monsterbesetzte Isometrie-Landschaft zu prügeln.

Eroberte Ortschaften vergrößern mit jeder Runde Ihr Einflußgebiet, darin liegende Minen stocken dann Ihre Ressourcen auf. Bei Konflikten wird in einen simplen Kampfbildschirm gewechselt, Überlebende gewinnen an Erfahrung. Das lohnt sich vor allem für Ihre Helden. MD

Martin Deppe

Olle Jünger

Disciples ist grafisch altbacken: Meine knubbeligen Helden kann ich in der schlammbraungrünen Landschaft kaum finden. Und bei der Bedienung ist jeder zweite Klick unnötig – wieso werden die Ressourcen nicht ständig angezeigt?

Doch die wachsenden Einflußzonen bringen Dynamik, und wegen der Erfahrungsstufen bibbere ich bei Veteranenkämpfen mit. Nur wenn Sie Heroes 3 samt Addon schon durchhaben, ist Disciples einen näheren Blick wert.

Disciples

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 65 bis 100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach-CD	32 MByte RAM, 8fach-CD	64 MByte RAM, 8fach-CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

67% Spielspass

Verliert gegen Heroes 3 und Age of Wonders.

Monopoly

Geld allein macht glücklich.



Zwei Computergegner besuchen unsere teure Reihenhaussiedlung.

Monopole gibt's nicht erst seit Microsoft, schon seit 1935 fesselt **Monopoly** die Brettspieler in aller Welt. In der aktuellen PC-Neuauflage werden Brett und Spielfiguren mit wilden Kameraschwenks und Zooms in 3D gerendert. Dazu paßt die quietschige Soundkulisse, doch Spieler mit niedriger Reizschwelle werden Mr. Monopoly und den quasselnden Computergegnern bald das Mikrofon entziehen.

Bis zu sechs Kapitalisten monopolisieren an einem Brett, wahlweise vom PC gespielt (in drei Schwierigkeitsgraden). Fernduelle gelingen über die komfortable Online-Funktion. Außerdem dürfen Sie Straßen umbenennen und beliebige Bilddateien auf die Felder tapezieren. HL

Heinrich Lenhardt

Bretter, die viel Geld bedeuten

Das erotische Knistern eigenhändig gegrapschten Papiergelds kann auch diese Version nicht rüberbringen. Immerhin hat das neue PC-Monopoly technisch gewaltig zugelegt. Bei voller Grafik- und Sound-Dröhnung entwickelt es den lärmigen Charme eines 3D-Cartoons. Die Computergegner sind keine überragenden Häuslebauer, aber per Internet findet man schnell menschliche Fernpartner.

Monopoly

Genre:	Brettspiel-Umsetzung	Hersteller:	Hasbro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 50, 150 oder 340 MByte

Spieler: Einer bis sechs (an einem PC, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/266
32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

60% Spielspass

Fetziges Monopoly-Remake mit Brett-Editor.

Sport

Michael Galuschka



Alter schützt vor Toren nicht

Sozialexperten warnen bereits seit Jahren, daß unsere Gesellschaft zusehends vergreist. Da Greise gemeinhin wenig am PC spielen, ist diese Entwicklung auch für die Software-Branche keineswegs erfreulich. Unsere rührigen Freunde von EA Sports wollten nicht in das Wehklagen mit einstimmen, sondern reagierten auf ihre Weise: In Amerika steht eine Versoftung der **Senior PGA Tour** in den Läden. Dabei handelt es sich um Profi-Golfer, die aufgrund ihres fortgeschrittenen Alters nur noch mit dem Elektro-Wägelchen ihren Bällen hinterherfahren.

Die lukrative Idee, Spiele mit und für unsere Senioren zu machen, finde ich jedenfalls brillant – und sie ließe sich fast beliebig fortführen: Wie wäre es mit einem »Bundesliga Stars Alte Herren« inklusive konsequenter Ein-Button-Steuerung? Oder den »Stammtisch-Games« samt Bedienungs-Popo-Tätscheln, hierzulande ein sicherer Erfolg. Der Absatzmarkt wird jedenfalls ständig größer; lediglich gute Ideen sind gefragt.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«

[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	11/99	92%
2	Fifa 2000	Sportspiel	12/99	88%
3	NBA Live 2000	Sportspiel	NEU	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	Links LS 2000	Sportspiel	NEU	86%
9	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
12	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
13	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
14	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
20	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
21	Supreme Snowboarding	Sportspiel	NEU	77%
22	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
23	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
24	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	9/99	75%
25	Madden NFL 2000	Sportspiel	12/99	74%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

Sportpaket mit Übergröße

NBA Live 2000



Michael Jordan feiert ein Comeback – zumindest in der neuen Basketball-Simulation von EA Sports. Stars von gestern, Steuerung von heute und Technik von morgen ergeben ein zeitloses Sportspiel-Highlight.



I believe I can fly: Wenn Michael »Air« Jordan entschlossen zum Dunk antritt, kann selbst Larry Bird von den 80er-Jahre-Allstars nur ehrfurchtsvoll staunen. (1024x768, Direct 3D)

Facts

- 445 Spieler
- 29 NBA-Teams
- 8 Spielmodi
- 5 All-Star-Auswahlteams
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 1 Michael Jordan

Wenn der Rauhreif auf den Halloween-Kürbissen liegt und die letzten Blätter fallen, beginnt traditionell eine neue Saison in der NBA. Doch 1998 hatte die nordamerikanische Basketball-Liga einige Monate Verspätung, weil sich Spielergewerkschaft und Vereinseigentümer nicht so recht über die Verteilung der erwirtschafteten Millionen einigen konnten. Die Peinlichkeit einer verkürzten Streiksaison blieb uns diesmal erspart, was nicht zuletzt die Sportspiel-Hersteller entzückt. Denn deren pünktlich zum Novemberbeginn veröffentlichten Basketball-Neuheiten zehren vom Medienrummel rund um den NBA-Auftakt. Andere Hersteller verkaufen »nur« ein NBA-Spiel, bei EA Sports erhält man gleich eine ganze Familienpackung: NBA Live 2000 enthält Basketball-Simulation, Dreier-Wurfwettbewerb, One-on-One-Duelle auf dem Hinterhof, historische Teams mit All-Stars wie Michael Jordan und einen

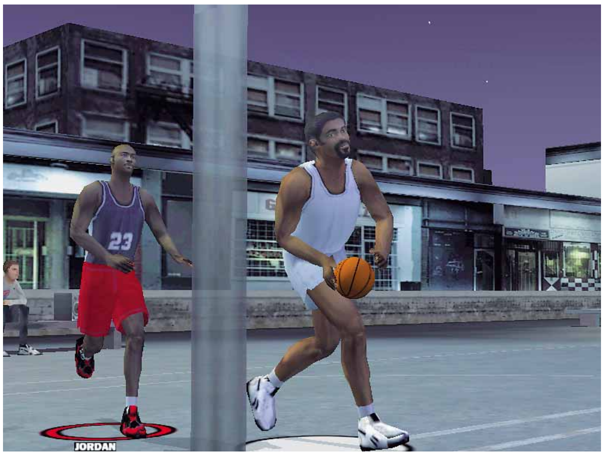
üppigen Karrieremodus, bei dem Sie 25 Saisons lang die Personalpolitik managen.

Keiner paßt feiner

Am wenigsten hat sich bei der Steuerung geändert, aber an der gab es zuletzt auch wenig auszusetzen. Die zehn Feuerknöpfe eines Gamepads werden für die Funktionsfülle locker ausgelastet. Körpertäuschungen, direkte Pässe auf bestimmte Mitspieler, Sternschritte und flinke Fakes machen Basketball-Kenner glücklich. Ein blauer Balken zeigt jetzt bei jedem Spieler an, wie es derzeit um seine Sprintreserven bestellt ist. Diese Anzeige füllt sich allmählich wieder auf und ist unabhängig von der allgemeinen Ermüdung. Einsteiger fangen am besten im Arcade-Modus an, wo Fouls und Schwerkraft ignoriert werden: Die Slamdunk-Supersprünge gehören in die Kategorie »extrahoch«. Der Umstieg auf die anspruchsvolleren Simulationsregeln fällt dann nicht weiter schwer. Bei den vier gut abgestuften Schwierigkeitsgraden dürfte für jeden die passende Herausforderung dabeisein.

Was ist neu?

- Auswahlteams: Die besten Spieler des jeweiligen Jahrzehnts, von den 50er bis zu den 90er Jahren.
- Streetball-Duelle: One-on-One auf einen Korb gegen aktuelle und historische NBA-Stars.
- Franchise-Modus: Erweiterung auf 25 Spieljahre und Punktelimits bei der Spielerverpflichtung.
- Spieler-Editor: Einbau eigener Gesichter, kombinierbar mit verschiedenen Schädelformen, Frisuren, Bärten und Kopfbedeckungen.
- Künstliche Intelligenz: Der Computer reagiert bei seinen Angriffsplanungen besser auf Ihre Abwehrarbeit.
- Michael Jordan: »Air« ist erstmals seit 1993 (Jordan in Flight) offiziell in einer Sportsimulation vertreten.



Nächtliches One-on-One-Duell der Megastars: 60er-Jahre-Idol Wilt Chamberlain tänzelt an Michael Jordan vorbei zum Korb.



Der Karrieremodus dauert jetzt 25 Jahre. Im Rookie-Draft verjüngen Sie Ihr Team, mit den Transferpunkten verpflichten Sie etablierte Stars.

Michael Galuschka



Punkte-jäger

Während NHL und Fifa – wenn auch auf sehr hohem Niveau – die letzten zwei Jahre stagnierten, hat NBA deutliche Fortschritte gemacht. Sei es die Top-Grafik (für mich dieses Jahr sogar die schönste des Trios), die imposante Spieltiefe oder die dennoch leicht zugängliche (und frei konfigurierbare!) Steuerung: Mit der 2000er-Version ist endlich ein Reifegrad erreicht, der kaum noch Wünsche offenläßt. Daß es dennoch »nur« 88 Prozent geworden sind, liegt an der Sportart selbst. Meiner Meinung nach ist Basketball einfach nicht so gut auf eine kleine Scheibe zu pressen wie Eishockey oder Fußball.

Animierende Grafik

Rookies und Profis erfreuen sich gleichermaßen an der fast schon gespenstisch realistischen Grafik. Wenn zu Spielbeginn die Stars unter dem Lichtergeflirr einer Lasershow aufs Parkett laufen, greift man unwillkürlich zur TV-Fernbedienung. Hervorragend animiert sind nicht nur die Körperbewegungen, sondern auch die photorealistischen Gesichtszüge. Dieses Jahr können Sie sogar Ihr eigenes Haupt einbauen: Ähnlich wie bei NHL 2000 gibt es eine Importfunktion, die digitalisierte Photos als Grundlage für 3D-gerenderte Schädel verwendet. Für NBA Live 2000 wurde dieser Programmteil um die Wahl von Schädelform, Frisur und Kopfbedeckung erweitert. Von »Rodman-Rot« bis zum 70er-Jahre-Afro ist die Haartracht-Auswahl reichhaltig.

Ausgebaut wurden auch die kleinen Atmosphäre-Animationen im Spiel: Nach einem besonders schönen Punktgewinn sieht man beispielsweise den erfolgreichen Schützen in Nahaufnahme jubelnd in die eigene Hälfte zurückeilen. Zwischen Freiwürfen werden wie im NBA-Alltag aufmunternde Händ-



Auch bei übersichtlicheren Blickwinkeln sehen die Spielfiguren extrem gut aus. Trotz Deckung gelingen Brian Grant zwei Punkte für die Trail Blazers. (800x600, Direct 3D)

Heinrich Lenhardt



Eine Klasse für sich

NBA-Lizenz und 3D-Spielfiguren hat auch die Konkurrenz. Also buddelte EA Sports ein tiefes Loch in seinen Geldspeicher, um sich die exklusive Michael-Jordan-Lizenz zu gönnen. Dabei wäre der teure Promiauftritt gar nicht nötig gewesen, denn durch spielerische und grafische Klasse ist NBA Live auch im Jahr 2000 die Genrereferenz.

Basketball-Wundertüte

Der Franchise-Modus lädt zu ausgiebigem Vereinsmanagement ein. Nur die Verwendung eines abstrakten Punktesystems statt harter Dollars schmälert den Spannungsfaktor beim Transferpoker. Die Streetball-Duelle sind gegen Computergegner etwas öde, bringen aber mit einem menschlichen Gegner durchaus Spaß. Der Gesichtseditor ist flexibler als bei NHL 2000 und beschert einen nicht zu unterschätzenden Atmosphäre-Bonus beim Aufbau eigener Teams. Soviel Abwechslung bietet kein anderes Basketball. Leider wurde die Fülle an Optionen in einem unansehnlichen Menüdickicht versteckt.

Der Spielablauf wirkt bei aller Schönheit manchmal ein wenig arg choreographiert. Einzelne Gegner versuchen in bestimmten Situationen immer wieder die gleichen Manöver. Microsofts NBA Drive wirkt da etwas unberechenbarer und weniger statisch, kann es in Sachen Komplexität, Präsentation und Spieltiefe aber nicht mit dem Altmeister aufnehmen. NBA Live regiert deshalb auch im Jahr 2000 die Basketball-Szene. Nur Besitzer der 99er-Ausgabe überlegen sich die Anschaffung zweimal, denn die Verbesserungen sind nett, aber nicht dramatisch.



Nachdem er bei einem Foul ertappt wurde, setzt hier Toni Kukoc seine Kinderschreck-Mine auf.



Der Spielereditor erlaubt das Importieren digitaler Photos. Frisuren werden extra eingestellt: So viele Haare haben wir uns schon immer gewünscht...



Zusammen mit ein paar All-Stars wird das Alter Ego in ein Custom Team gesteckt. Andächtig betrachtet Rookie Lenhardt das Lichterspiel der Pre-Game-Show.

chen-Abklopfereien ausgetauscht, dazu kommen die obligatorischen Wiederholungen besonders prachtvoller Slam Dunks. Durch Ausknipsen des Menüpunkts »Überblendungen« und gelegentliche Betätigung der Escape-Taste lassen sich die zeitfressenden Präsentations-Sahnehäubchen eindämmen.

Stars von gestern

In Freundschaftsspielen steuern Sie neben den aktuellen NBA-Teams auch klassische Auswahlmannschaften. Die jeweiligen Elitetrupps der letzten fünf Jahrzehnte haben historisch korrekte Spieler in ihren Reihen, inklusive authentischer Trikotmode und Haarpracht. Ihre Rüstigkeit demonstrieren die Altstars auch bei One-on-One-Duellen. Auf einem Großstadt-Hinterhofplatz wird Mann gegen Mann um Punkte gekämpft, hämische Zurufe von Spieler zu Spieler inklusive.

25 Karrierejahre

In Sachen Karrieremodus war die NBA Live-Serie schon immer richtungsweisend. Dieses Jahr wurde die langfristige Vereinsführung weiter ausgebaut. Bis zu 25 Jahre lang draften Sie Nachwuchsspieler und pokern um wechselwillige Stars mit auslaufenden Verträgen. Jeder Verein darf bestimmte Gesamtausgaben bei den Spielergehältern nicht überschreiten. Spielpraxis, Alter und eine gute Portion Zufall prägen von Jahr zu Jahr die schwankenden Formkurven.

Die Kommentare zum Spielgeschehen übernimmt ein biederer deutscher Weißbrot-Reporter, dessen glatter Teflоncharme beim Verkauf von Lebensversicherungen besser aufgehoben wäre. Jordan sei Dank blieben wenigstens Spielerzurufe und Stadionsprecher vom Übersetzungseifer verschont. HL



Wenn Sie die Direktpaß-Taste gedrückt halten, wird hinter jedem Mitspielernamen angezeigt, mit welchem Knopf man den Kollegen erreicht.

NBA Live 2000

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 20 bis 510 MByte
Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 64 MByte RAM, 16fach CD Voodoo3/TNT2-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

88% Spielspass

Basketball auf höchstem Niveau.

Nachtest nach Bug-Plage

Bundesliga 2000

In der letzten Ausgabe haben wir wegen zahlreicher Bugs in der Testversion auf eine abschließende Wertung verzichtet. EA Sports versprach Besserung – lesen Sie, was sich getan hat.



Schöne Spielszenen: Dank guter Engine kommt Stadionatmosphäre auf.

Der Fußballmanager **Bundesliga 2000** ist EA Sports' neuester Versuch, im kleinen, aber feinen Managergenre Fuß zu fassen. Das wird bisher von deutschen Software-Schmieden wie Ascaron (**Anstoss 2**) oder Heartline (**Kicker Fußball Manager**) beherrscht. **Bundesliga 2000** kommt nobel daher: Dank offizieller DFB-Lizenz stimmen Spieler- und Vereinsnamen, die Aufmachung ist edel, und EAs hauseigene **Bundesliga Stars**-Engine sorgt für hübsche Spielgrafik. Sie übernehmen als Trainer einen Verein einer aktuellen europäischen Liga, wobei Sie hauptsächlich für Training und Aufstellung zuständig sind. Um die Finanzen kümmert sich größtenteils das Management, mit dem Sie per E-Mail konferieren.

In Ausgabe 12/99 haben wir eine von EA Sports freigegebene Beta getestet, verzichteten aber wegen zahlreichen nervigen Bugs auf eine Wertung. Unsere Hauptkritik galt dabei den in Echtzeit berechneten Spielszenen, bei denen noch viel im argen lag: Die Kicker spielten sinnlose Rückpässe, verhakten sich ineinander, der Kommentar verwechselte Namen, und die Spieler-KI setzte zuweilen ganz aus. Dazu kamen kleine Ungenauigkeiten in den Vereinsdaten. EA Sports versprach, die Bugs auszumerzen.

Ist Töppi doof?

Nun steht die Verkaufsversion in den Läden, und wir haben nachgetestet: Die Spielszenen laufen flüssig, aber ansonsten wurden kaum Fehler beseitigt. Kostprobe gefällig? Zwei unserer Spieler schieben sich am eigenen Strafraum den Ball zu. Plötzlich ein (irregulärer) Abseitspfiff, und die Gegenmannschaft erhält einen Freistoß an ihrem Sechzehner. Der Libero legt auf und ballert das Leder aus 90 Meter Entfernung direkt in unser Tor. Dazu Rolf Töpperwiens enthusiastischer Kommentar: »Schönes Tor. Da war nichts, was ihn aufhalten konnte.« Außerdem trifft das Management zuweilen massive Fehlentscheidungen, wie die, 30.600 Dauerkarten zum Kampfpreis von Null Mark unter die Leute zu bringen. GUN



Die Menüs sind schick gestylt.

Gunnar Lott



Immer noch Fehler

Ich versteh's nicht: EA Sports hat alle Voraussetzungen, um das Genre aufzurollen, und verschenkt sinnlos Sympathien durch schlampige Ausführung. Auch wenn die Fehler einzeln nicht gravierend sind, hinterlassen sie doch zusammen einen unangenehmen Eindruck.

Dabei ist Bundesliga 2000 wahrlich kein schlechtes Spiel. Dank schicker Grafik, Originallizenz und eleganter Menüführung dürften vor allem die Fans auf ihre Kosten kommen, denen der Kicker Fußball Manager zu häßlich oder zu kompliziert ist. Besonders die Spielszenen laden trotz mancher Nervigkeit zum Mitfiebern ein.

Bundesliga 2000

Genre: Fußballmanager
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 570 MByte
Spieler: Einer bis zehn (an einem PC)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

74% Spielspass

Nett anzuschauen, aber ohne echte Klasse.



Freie Fahrt für freie Boarder

Supreme Snowboarding

Waghalsige Sprünge und rasante Schußfahrten: Als cooler Surfer jagen Sie ohne Angst vor Knochenbrüchen ins virtuelle Tal.

Bretter, die die Welt bedeuten: Snowboarding hat sich während der letzten Jahre zur Boomsportart entwickelt. Kein Wunder also, daß Spiele dazu nicht mehr nur für Konsolen erscheinen.



Mit ein wenig Übung bekommen Sie solch spektakuläre Sprünge hin.

Supreme Snowboarding ist in diesem Jahr immerhin schon der zweite PC-Titel nach EAs Pro Boarder.

Fiese KI-Kollegen

In ansprechend gestylten Menüs finden Sie bei Supreme Snowboarding alles, was Brettartisten Spaß macht: Sie können Rennen fahren, Tricks in der Pipe oder Big Air springen und an Exhibitions oder gar einer Meisterschaft teilnehmen. Die hat's in sich, denn Sie müssen sich vor jedem Rennen in der Pipe eine gute Startposition erarbeiten. Sechs fiktive Charaktere stehen zur Auswahl, die mit einem von zehn sehr unterschiedlichen Brettern ins Tal rasen. Die Strecken sind liebevoll designt, jede bietet mehrere Wege zu Tal, wobei Sie manche Abkürzung finden können. Ärgerlich ist allerdings, daß die Computerfahrer sich sehr gut auskennen und Ihnen immer davonjagen, bis Sie den Streckenverlauf gut genug intus haben.

Nachts im Schnee

Neun Strecken sind zwar nicht allzuviel, allerdings darf jede nächtens oder am Tag beschlittert werden, was ein ganz neues Fahrgefühl ergibt: Denn wenn Sie eben noch glauben, die Gegend gut zu kennen, sieht das um Mitternacht bei Fackelschein schon ganz anders aus. Wenn Sie einen Highend-PC besitzen, zieht Supreme Snowboarding mit allerlei Effekten, hoher Auflösung und 24-Bit-Farben alle Register. Leider bauen sich entfernte Objekte erst sehr spät auf, und zuweilen gibt's Clippingfehler. Die Steuerung ist unkompliziert und reagiert gut, sogar mit der Tastatur. Ein einfaches Gamepad erhöht allerdings das Kontrollgefühl noch ein wenig. GUN



Gnadenlos brettern wir durch ein beschauliches Skigebiet.

Gunnar Lott



Schnell, schön und zu schwer

Beine anziehen, Sprung über die Kuppe und mit Schwung an der Kante der Schlucht entlang. Dann ein kleiner Fehler, ein Rutscher, und mein Boarder schlittert in die Kluft. Als mich das Spiel endlich wieder auf der Strecke absetzt, bin ich Letzter statt Erster.

Supreme Snowboarding bestraft Fehler gnadenlos, nur mit viel Übung kann man den starken KI-Fahrern Paroli bieten. Einsteiger sollten also aufpassen. Sportspielprofis mit Interesse am Snowboarden können hingegen zuschlagen, denn das Ding bringt, vor allem dank schöner Grafik und sauberer Steuerung, die Atmosphäre des Fun-Sports sehr gut rüber.

Supreme Snowboarding

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 600 bis 700 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

77% Spielspass

Das derzeit beste Snowboardspiel am PC.

Rückkehr der Schlägertypen

Links LS 2000

Dezent verbessert beweist die legendäre Links-Serie ihre Platzreife fürs nächste Jahrtausend.



Gelungener Schlag aufs Grün des neuen Kurses Covered Bridge. Die Ballflugbahn wird von verschiedenen Kameras eingefangen. (1024x768, 32-Bit-Farbtiefe).

Wenn sie einmal groß sind, wollen kleine Grashalme am liebsten auf dem Golfplatz arbeiten. Dort wird man liebevoll gehegt und ist vor buddelnden Hunden sicher. Das einzige Restrisiko: Es können einen harte, weiße Bälle treffen – aber meistens vergluckern die eh in Sandfallen und Tümpeln.



Bei Turnieren begafft ein ebenso buntes wie starres Bitpamp-Publikum unsere Schlagversuche.

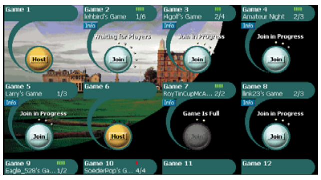
Die lustvolle Qual beim Umgang mit Schläger und Ball treibt nicht nur immer mehr Menschen auf die Golfplätze, sondern macht auch Golfspiele zu einem krisenfesten Genre. **Links LS 2000** erfreut uns mit allen Vorzügen seines Vorgängers – aber auch nicht viel mehr. Auf sechs Plätzen grübeln Sie über ausbrechende Grüns.

Arnie & Fuzzy

Zwölf Spielfiguren stehen zur Wahl, die lebhaft animiert schwingen, jubeln und fluchen – je nach Erfolg. Zu Arnold Palmer gesellt sich mit Fuzzy Zoellner ein zweiter Promi. Fast 40, sich teilweise kaum unterscheidende Spielvarianten stehen mittlerweile zur Wahl. Am meisten Langzeit-Spannung versprechen Online-Wettkämpfe: Über Microsofts Gaming Zone finden Sie willige Internet-Spielgefährten und klettern in der **Links**-Weltrangliste nach oben. Sie können auch allein Turniere gegen ein Feld von Computergegnern veranstalten und dabei um virtuelles Preisgeld putten.

Neue Steuerklasse

Die perspektivische Grafik wird für jeden Abschlagsort neu berechnet. Zu den dezenten optischen Verbesserungen gehören verschiedene Wolkenformationen, zwischen denen der ästhetisch empfindsame Spieler wählen kann. Neben klassischer Drei-Klick-Steuerung und Echtzeitschwung gibt es nun eine dritte Kontrollmethode, die vor allem Einsteiger anspricht. Beim EasySwing klicken Sie lediglich die gewünschte Schlagrichtung an und lassen den Computer die restliche Arbeit abnehmen. HL



Mit der Online-Anbindung finden Sie leicht Internet-Partner.

Heinrich Lenhardt



Links wählen

Herzlich willkommen zum Quiz »Such' die Unterschiede in der 2000er-Version«! Bei Links LS hilft nur die Lupe, um marginale Verbesserungen wie Horizontbewölkung und größere Platzauswahl festzustellen. Mit dem neuen Easy-Swing ist der Rolls Royce unter den Golfsimulationen einsteigerfreundlicher geworden, aber Besitzern von Links LS 99 wird zuwenig Neues geboten. Durch ihre chronische Animationsarmut wirkt die Grafik so angegraut wie Golfopa Arnold Palmer.

Aber auch mit wenig Innovationen reicht's ein weiteres Mal für die Krone auf dem PC-Golfplatz. Links hat eine sagenhafte Ballphysik und spielt sich unvergleichlich echt. Kein anderes Programm vermittelt golferisches Freud' und Leid so überzeugend wie das fesselnde Links LS 2000.

Links LS 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 720 MByte

Spieler: Einer bis vier (am gleichen PC, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/350 128 MByte RAM, 8fach CD 32 MByte Video-RAM

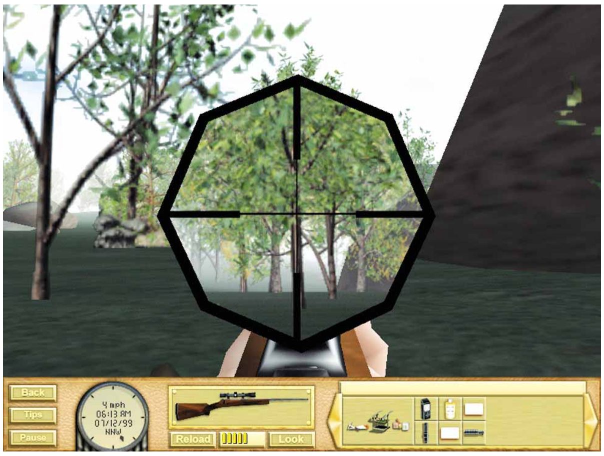
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut

86% Spielspass

Edle, kaum verbesserte Golfsimulation.

Deer Hunter 3

Waidmannsheil im digitalen Forst.



Jäger sind im Bitmap-Wald von Deer Hunter 3 sehr, sehr einsam.

Mit **Deer Hunter** fing vor zwei Jahren der Rummel um die Jagdsimulationen an, jetzt geht der Urvater des Genres in die dritte Generation. Spielerisch hat sich seither kaum etwas getan: Sie schleichen in 3D durch einen Bitmap-Wald und hoffen, Hirsche vor die Mündung diverser Gewehre, Revolver und Jagdbogen zu bekommen.

Weil die scheuen Viecher bei Gefahr im Nu im Unterholz verschwinden, sind List und Tücke gefragt. So tilgen Sie mit Duftsprays den eigenen Geruch, klettern auf den mitgebrachten Hochstand und blasen in die Locktröte. Mit etwas Glück läßt sich dann ein Hirsch oder Reh blicken – mehr Wild gibt's in **Deer Hunter 3** nicht. Auf Wunsch können Sie vom Frühling bis zum Herbst jagen. CS

Christian Schmidt

Gähn!

Wissen Sie, was Jäger auszeichnet? Richtig: Stundenlang warten zu können. Leider sind Computerspieler selten mit dieser Gabe gesegnet, und deshalb ist der übertriebene Realismus in Deer Hunter 3 fehl am Platz. Bis Sie mal ein Reh vor die Flinte kriegen, brauchen Sie ordentlich Geduld. Warum ich diese Zeit ausgerechnet vor dem PC verschwenden soll, ist mir schleierhaft.

Deer Hunter 3

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	GT Value
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte

Spieler: Einer bis Sechs (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Mangelhaft

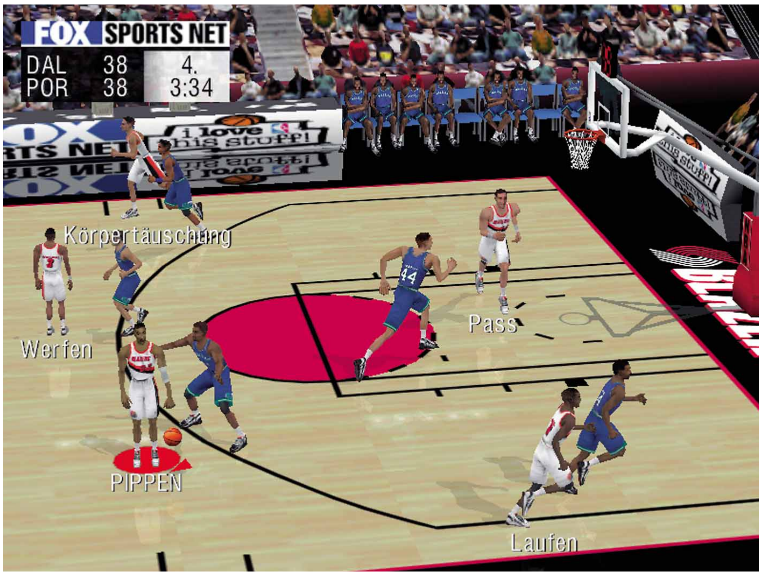


Langweiliger, als allein im Wald zu sitzen.

Den Dreier holen die Geier

NBA Basketball 2000

Heute in unserer Retrospektive »Die Überflußgesellschaft Ende des 20. Jahrhunderts«: Qual der Wahl zwischen drei aktuellen NBA-Simulationen.



Ohne größere Ballverlust-Gefahr warten wir ab, bis sich ein Mitspieler freigelaufen hat.

Heinrich Lenhardt



Ersatzbank-Wärmer

Spannung beim Draft der Basketball-Simulationen. In welcher Reihenfolge wird Team GameStar die 2000er-NBA-Spiele verpflichten? Der Trainerstab ist sich schnell einig: Zuerst NBA Live. Dann eine lange Pause, gefolgt von NBA Drive... und schließlich NBA Basketball als ehrenvolles Schlußlicht. Während NBA Live 2000 mit einer Fülle an Spielmodi, Taktikfinessen und Grafik-Leckereien protzt, wirkt NBA Basketball geradezu klein und schmächtig. Auch beim Spielgefühl schwächelt der Neuling, zu leicht läßt sich die schläfrige Abwehr des Computerteams überrennen. Zurück bleibt ein durchaus unterhaltsames, aber nur durchschnittliches Action-Sport-spiel. Die Fußstapfen von NBA Live erweisen sich als zwei Basketball-Schuhnummern zu groß. Nächster Versuch, bitte.

Einen positiven Aspekt hatte der Rückzug von Michael Jordan in den Vorruhestand: Die erdrückende Dominanz der Chicago Bulls endete jäh, die Vergabe des NBA-Titels wurde wieder spannend. Eine ganze Reihe von Teams könnte in der neuen Saison die San Antonio Spurs beerben. Vielfalt herrscht auch bei den Basketball-Simulationen, doch haben Herausforderer ein großes Problem: Titelverteidiger NBA Live denkt nicht an eine Beendigung der aktiven Laufbahn und setzt auch 1999 wieder die Meßlatte.

NBA Basketball 2000 schenkt sich historische All-star-Teams und Streetball-Duelle. Nachgespielt wird einzig und allein die aktuelle NBA-Saison, wahlweise mit Direkteinstieg in die Playoffs. Als grafische Grundlage für die Spielfiguren dienen digitalisierte Fotos der Stars. Allerdings sind die Gesichtszüge stets eingefroren und nicht animiert. Acht Kameras mit einstellbarer Zoom-Distanz fangen das Geschehen ein.

Den Laufpaß geben

Bei der Steuerung hat sich Programmierteam Radical eine gute Idee von NBA Live geborgt: Wenn Sie einen bestimmten Knopf gedrückt halten, wird unter jedem Kameraden der Button angezeigt, den man für ein Direktanspiel zusätzlich betätigen muß. Dadurch ist es ausgeschlossen, daß bei engen Situationen der falsche Kollege irrtümlich anvisiert wird. Dunks gibt es ebenso häufig wie automatisch, die künstlerisch wertvollsten Ballstopfmanöver flimmern in einer Nahaufnahme wiederholt über den Bildschirm. Angetäuschte Würfe kommen zu kurz, dafür resultieren verhältnismäßig viele Punkte aus Tempo-Alleingängen. Leider gibt es keine Anzeigen über die Kondition Ihrer Akteure.

Aktuelle Transfers wie den kurzfristigen Pippen-Trade zu den Portland Trailblazers lassen sich von Hand nachholen. Im Editor basteln Sie gänzlich neue Basketballer samt Phantombild-Gesicht, die mit beliebigen Stärkewerten gesegnet werden. HL

NBA-Spiele im Vergleich

Titel	Hersteller	Test in GameStar	Spielspaß
NBA Live 2000	EA Sports	1/2000	88%
NBA Drive 2000	Microsoft	11/1999	74%
NBA Basketball 2000	Fox Sports	1/2000	65%

NBA Basketball 2000

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Fox Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 bis 320 MByte
Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis zehn (Netzwerk)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

65% Spielspass

Wenig aufregender Basketball-Mitläufer.

Deer Hunt Challenge

Ich glaub', ich steh' im Wald.



Am Horizont äsen zwei Hirsche – doch unser Waidmann steht bereit...

Heinrich Lenhardt

Muß das sein?

Die Aussage »Das ist eine durchdachte Jagdsimulation« ist ähnlich relativ zu verstehen wie »Das ist ein ehrlicher Politiker«. Deer Hunt Challenge bietet zumindest ein paar dürre Spieldesign-Ansätze. In den Minimissionen bekommt man schnell was vor die Flinte, ohne vorher stundenlang auf gut Glück in der Gegend herumschleichen zu müssen.

Auf Dauer ist das ständige Hirschbeballern allerdings nur unwesentlich weniger stumpfsinnig als bei der Deer-Hunter-Konkurrenz.

Bei EA Sports' **Deer Hunt Challenge** kreuchen Sie durch sechs amerikanische Wildnisgebiete, stoßen aufmunternd ins Brunftruf-Horn und ballern auf verschlafene Achtender.

Sie spielen in der Ego-Perspektive oder blicken Ihrer Spielfigur von hinten über die in Tarntextilien gehüllte Schulter. In 40 kompakten Missionen wird unser Waidmann in unmittelbarer Hirschnähe abgesetzt. Dann noch wenige Schritte gegen den Wind anschleichen, und schon sind Sie in bester Schußdistanz. HL

Deer Hunt Challenge

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 130 bis 690 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium II/266	Pentium II/350
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

38% Spielspass

Ein Jägerwitz: EA Sports auf falscher Fährte.

Simulationen

Michael Schnelle



Millennium-Sorgen

Das Jahrtausend neigt sich dem Ende zu, und scheinbar auch das Simulationsgenre. Electronic Arts' Top-Label Jane's, bislang Garant für hochwertige Simulationen, wird sich nach der Veröffentlichung von **F/A-18 Hornet** ausschließlich auf den Online-Markt konzentrieren. DID, gerade erst wegen massiver Verluste an Rage verkauft, stellt nach dem **Eurofighter Typhoon** voraussichtlich ebenfalls die Simulations-Entwicklung ein.

Es scheint, als ob das Genre in absehbarer Zukunft hauptsächlich von den vielversprechenden Weltraumspielen **Starlancer**, **Tachyon** und **Freelancer** getragen würde. Immerhin zieht ein zweiter Lichtstreif am Horizont auf: **Comanche 4** und **Gunship 3** werden sicherlich wieder für frischen Schwung sorgen. Diesen Monat können Sie sich jedenfalls auf **USAF** und die deutsche Version von **Freespace 2** freuen. Und die machen Spaß bis ins nächste Jahrtausend hinein.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	Freespace 2	Weltraumspiel	12/99	87%
6	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
8	USAF	Flugsimulation	NEU	87%
9	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
10	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
11	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
12	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
13	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
14	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
17	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
18	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
19	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
22	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
23	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Flügel aus Stahl

USAF

Jane's trumpft auf: Als Air-Force-Ass meistern Sie acht Maschinen aus drei Epochen – Dritter Weltkrieg inklusive.



Noch bevor wir überhaupt abgehoben sind, haben die Gegner auch schon unsere Rollbahn in Flammen geschossen.

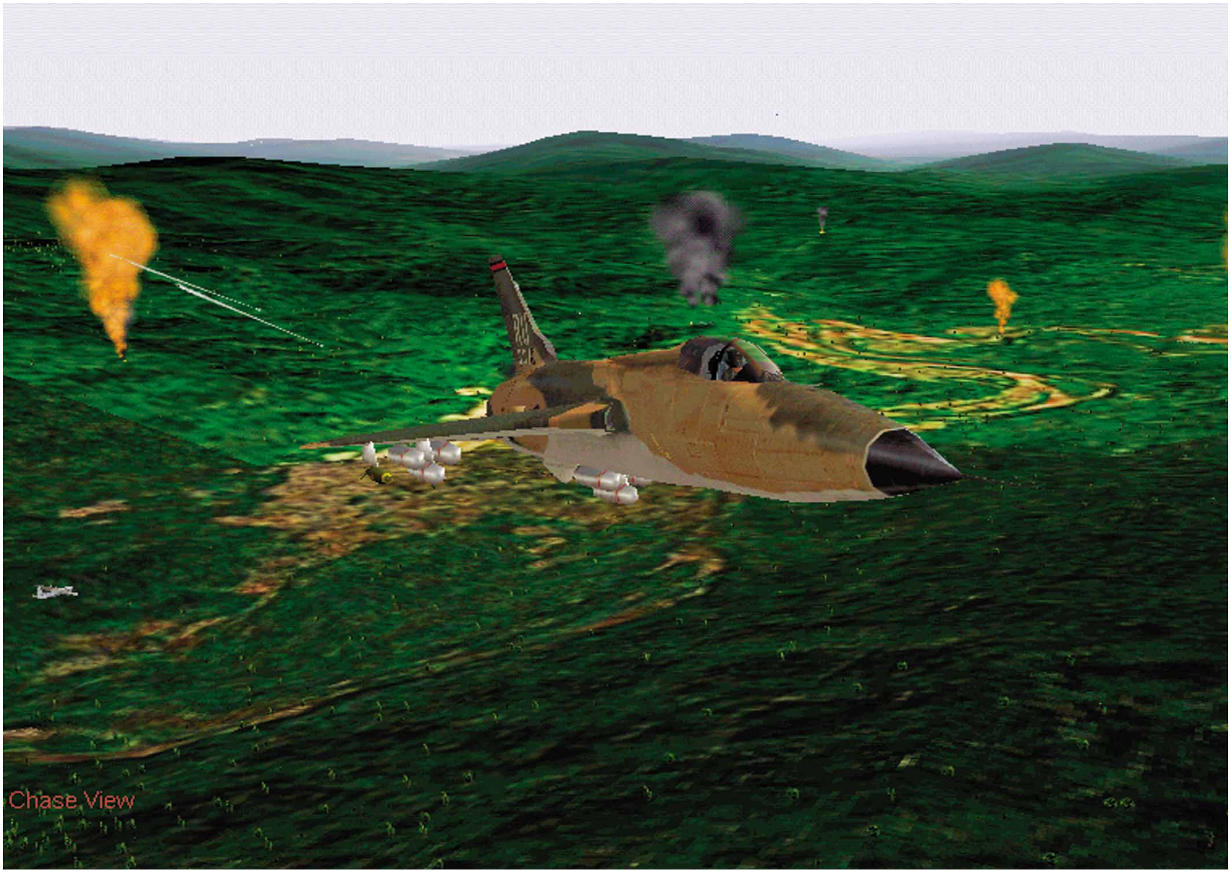
Mit ihrem Erstlingswerk Israeli Air Force verdiente sich das Programmierteam Pixel vor Jahresfrist erste Simulationsmeriten. Nun legen die Israelis einen Gang zu: Als Pilot der US-Luftwaffe bestreiten Sie erneut den Vietnamkrieg, mischen im Golfkrieg mit und fliegen im hypothetischen Dritten Weltkrieg gegen russische Nationalisten in Europa.

Facts

- 8 Flieger
- 4 halbdynamische Kampagnen
- 4 Fluggebiete
- 40 Missionen
- 3 Wingmen

Keine Panik

Achtung, Keyboard-Alarm! Wenn man sich die Tastaturbelegung von USAF anschaut, kommen selbst hartgesottene Simulationsveteranen ins Schwitzen. Kaum eine Taste, die nicht doppelt, teilweise sogar dreifach mit Flugsteuerung und Wingmen-Befehlen belegt ist. Doch keine Panik: Die meisten Kommandos brauchen Sie gar nicht. Einen guten Joystick mit Gas-Schubregler vorausgesetzt, müssen Sie sich gerade mal ein Dutzend Tasten merken, um erfolgreich die Missionen zu absolvieren. Einzig den verschiedenen Waffensystemen für Luft-Luft- und Luft-Boden-Angriffe sollten Sie schon ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Wenn Sie erstmal wissen, daß eine AMRAAM-Rakete feindliche Flieger fast automatisch vom Himmel holt und eine Maverick mit der Kamera erfaßte Ziele nicht mehr aus dem Visier verliert, haben Sie schon fast das nötige Rüstzeug. Daneben müssen Sie sich nur noch die Tasten merken, die Ihre Täuschkörper gegen Radar- oder Infrarot-suchende Waffensysteme auslösen und somit gegnerische Raketen irreleiten.



Der orange Rauch zeigt die nächsten Bodenziele im Vietnam-Szenario an. Während wir ein Ziel bereits vernichtet haben (schwarze Rauchwolke), sausen links im Hintergrund zwei Raketen unserer Flügelleute aufs nächste zu. (Direct 3D, 1024x768)



Vor dem Sonnenuntergang schießt unsere Rakete in Richtung Feind.



Auf der Karte können Sie die entbrennenden Gefechte in Echtzeit mitverfolgen.

Phantom und Panzerknacker

Je nach gewählter Epoche fliegen Sie einen von acht Fliegertypen. In Vietnam müssen Sie die Phantom und den Jagdbomber F-105D meistern. Im Golfkrieg warten F-15C/E und F-16, das USA-Szenario stellt Ihnen die als Panzerknacker berühmte A-10 zur Verfügung. Und im Dritten Weltkrieg heben Sie mit dem Stealthfighter F-117, dem Raptor F-22 und der russischen MiG 29 ab. Alle Flieger unterscheiden sich im Flugmodell und steuern sich sehr unterschiedlich. Doch das Radarsystem ist bei allen gleich. Das führt zum Kuriosum, da die Phantom von 1960 über die gleichen Instrumente zur Feinderfassung verfügt wie der Hightechflieger F-22. Jede Maschine besitzt ein eigenes, der Realität nachempfundenen Cockpit. Doch das verdeckt etwa drei Viertel des Bildschirms, weshalb Sie schnell auf den Vollbildmodus umschalten, in dem Sie lediglich die wichtigsten Daten per HUD (Head Up Display) eingespielt bekommen, ansonsten aber völlig freie Sicht aufs Ziel haben.

Grafik auf der Höhe

Die Grafik basiert auf der sehr schönen **Israeli Air Force**-Engine. Erneut wurde das Fluggebiet aus stereoskopischen Satellitenbildern erstellt. Dadurch entsteht aus einer gewissen Flughöhe ein sehr plastisches, klares Bild von der Landschaft unter Ihrem Flieger. Schwächen in diesem System treten zutage, wenn Sie sich zu sehr dem Boden nähern. Dann fällt schnell auf, daß die gesamte Landschaft sehr simpel geraten ist: Man stößt nur selten auf ein, zwei Gebäude oder 3D-Objekte. Die Flugzeuge wirken dagegen sehr detailreich. Transparente Cockpits geben den Blick auf die Polygonpiloten frei. Sehr gut kommen die Qualmeffekte. Das sieht im Vietnamszenario besonders gut aus, wenn sich orange Rauchmarkierungen mit schwarzen Feuerschwaden mischen.

Einsatz-Dynamik

Was **USAF** von vielen seiner Konkurrenten abhebt, sind die dynamischen Missionen innerhalb linearer Kampagnen. So haben die einzelnen Einsätze zwar nichts miteinander zu tun, allerdings senkt der Verschleiß an Material und Fliegern die Sollstärke im späteren Verlauf des Feldzugs. Die Missionen sind locker geskriptet, entfalten aber ihre eigene Dynamik. So passieren zwar einige Schlüsselereignisse immer zu fest vorgegebenen Zeiten, doch hängt die Reaktion des Gegners hauptsächlich von Ihrem Verhalten und dem

Rüdiger Steidle



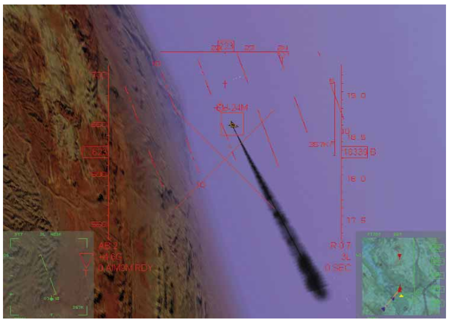
Ganz meine Flügelweite

Endlich gibt es mal wieder einen Flugsimulator, in den ich mich nicht erst durch wochenlanges Handbuchstudium einarbeiten muß. Hier kann ich einfach in mein Cockpit hopsen und Mick zeigen, wer der wahre König der Lüfte ist. Meine Luftsiege noch vor dem Mittagessen sind Redaktions-Legende.

Allerdings sind mir die vier Kampagnen viel zu kurz. Binnen einer Woche hat ein geübter Flieger alle 40 Missionen durch. Dafür kann ich mit dem leicht zugänglichen Missionseditor ja schnell für Nachschub sorgen. Am meisten Spaß machen mir sowieso die Multiplayer-Schlachten. Damit wird USAF mein persönlicher Favorit für Luftschlachten im Netzwerk.



In einigen Einsätzen können Sie Ihren Flieger in der Luft betanken. Dank Autopilot eine leichte Übung.



Schwer angeschlagen trudelt eine SU-24 zu Boden.

Ihrer Flügelleute ab. Beispielsweise wird zu Beginn einer Mission Ihre Startbahn bombardiert, doch machen Sie dem schnell ein Ende, indem Sie genug Feinde vom Himmel holen. Ab diesem Zeitpunkt konzentriert sich die Gegner-KI auf ihr nächstes Ziel und läßt Ihre Flugplätze in Ruhe.

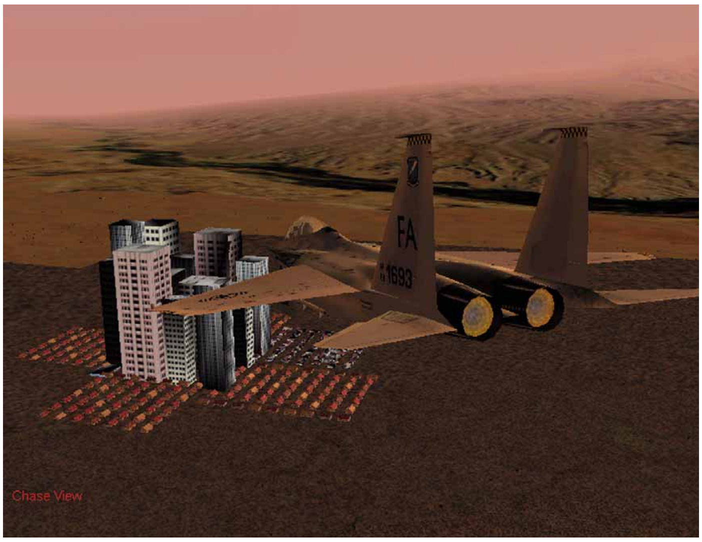
Während einer Mission können Sie jederzeit auf eine detaillierte Karte des Fluggebietes umschalten. Anders als von anderen Simulationen gewohnt, bleibt dort die Zeit nicht stehen, sondern läuft weiter. Sie können alle im Gebiet befindlichen Flieger auf dem Weg zu ihrem Ziel beobachten, bei Bedarf in die jeweilige Außenperspektive schalten oder gar die Kontrolle im jedem beliebigen Cockpit übernehmen.

Handbuch-Hilfe

Wer sich im leichtesten Schwierigkeitsgrad bewährt hat, sollte den Schritt nach vorn wagen und sich dem recht komplexen Radarsystem widmen, das USAF für den fortgeschrittenen Spieler bereithält. Dabei greift Ihnen das gut geschriebene und mit zahlreichen Bildern auch anschaulich illustrierende Handbuch kräftig unter die Arme. Dort lernt man mit den diversen Untermodi von Luft- und Bodenradar umzugehen, wie sie statische Ziele erfassen, und was es bei bewegten Objekten zu beachten gibt. Mit Schwergewichten wie Falcon 4 kann sich das Radarmodell von USAF zwar nicht messen, als Zwischenstufe für das Verständnis der komplexen elektronischen Erfassungssysteme reicht es aber allemal aus.

Einsatz im Eigenbau

Ein echtes Goldstück ist der Missionseditor. Binnen weniger Minuten können Sie damit auch komplexere Einsätze zusammenstellen. Eine automatische Hilfsfunktion, der sogenannte Mission-Wizard, teilt Ihnen dabei Schritt für Schritt mit, wie Sie vorgehen müssen. Genauso basteln Sie auch Missionen für bis zu 16 Piloten über Modem und Netzwerk. Im Jane's Combat.Net dürfen Sie gegen 15 Kontrahenten über das Internet an. MIC



Auf Gebäudegruppen stoßen Sie in der kargen Landschaft nur sehr selten.

Mick Schnelle



Flotter Flieger

Mit USAF setzen die Jane's-Entwickler konsequent das fort, was sie mit Israeli Air Force begonnen haben. Nämlich Flugsimulationen zu schaffen, die Fortgeschrittene nicht überfordern, aber auch für Profis interessant bleiben. Am besten hat mir aber gefallen, daß USAF immer noch ein Spiel bleibt und sich nicht im übertriebenen Schraubenrealismus verliert. Wer nur ein bißchen den Afterburner reinknallen will, um ein paar Gegner vom Himmel zu holen, ist genauso gut aufgehoben wie Radartüftler mit Hang zu actionlastigen Luftkämpfen. Jaja, puristische Simulanten werden die Nase hochgerümpft erheben und mangelnde Ernsthaftigkeit beklagen. Doch davon sollten Sie sich nicht beirren lassen: USAF ist eine gelungene Mischung fordernder Simulationselemente mit rassigen Luftgefechten.

Fordernd für Fortgeschrittene

Trotz der vielen Hilfen ist USAF kein Spiel für Einsteiger. Bevor man sich hieran wagt, sollte man mit Leichtgewichten wie F-22 Lightning 3 schon ein wenig Erfahrung gesammelt haben. Doch wenn Sie diesem Level entwachsen sind, ist USAF der nächste Schritt auf dem Weg zum Simulationsprofi und schließt damit die Lücke zu Falcon 4, dem nach wie vor die Genre- und Komplexitätskrone gebührt. Mir haben alle vier Kampagnen viel Spaß gemacht, und ich werde auf Jane's Server sicherlich noch das eine oder andere Gefecht gegen den Kollegen Steidle bestreiten.



Das transparente Cockpit erlaubt einen Blick auf den Piloten.

USAF

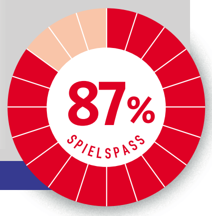
Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Jane's
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 1.200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



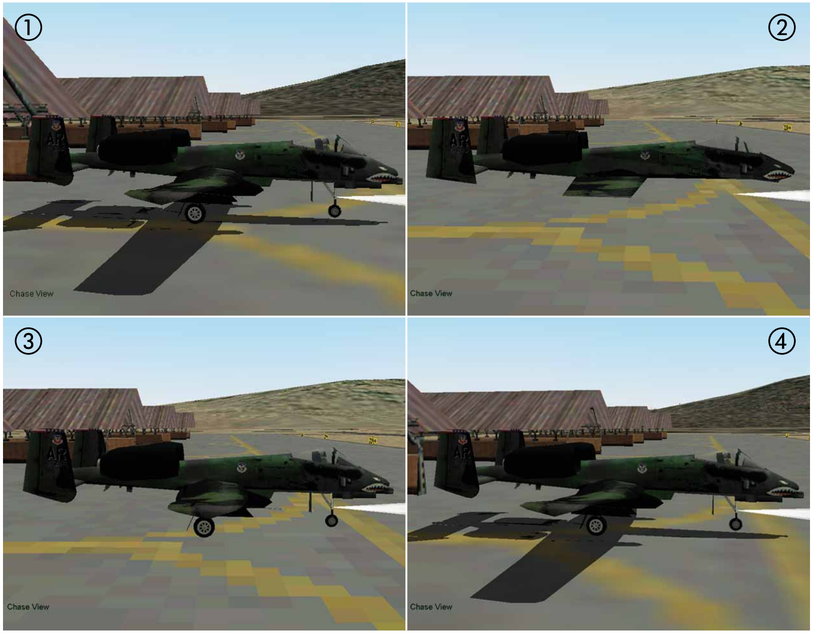
Gut zugängliche und schöne Flugsimulation.

Technik-Check: USAF

Die wichtigsten Flugdaten zur Performance von Jane's USAF.

Grafik-Check

① 640x480, alle Details
② 1024x768, niedrige Objekt- und Landschaftsdetails
③ 1024x768, niedrige Landschaftsdetails
④ 1024x768, alle Details



Selbst bei runtergeschalteten Details sehen die Maschinen (trotz des fehlenden Fahrwerks) noch gut aus. Die Landschaft wirkt sogar in der niedrigsten Komplexitätsstufe noch schön.

Die Grafik in USAF ist nicht nur sehr schick, sondern auch verhältnismäßig schnell. Mit Auflösungen von 640 mal 480 Pixeln kommen selbst kleinere Rechnersysteme wie ein P200 MMX klar, die niedrigste Detailstufe vorausgesetzt. Doch die sieht gar nicht mal so schlecht aus: Abgesehen von bodennahen Missionen merken Sie in der Luft eh kaum, wie detailliert die Flugzeuge der Gegner sind. Auch die gröberen Bodentexturen fallen Ihnen kaum auf. Nur wenn Sie die Schallgrenze von 1024 mal 768 Pixeln durchbrechen wollen, muß ein Pentium II auf dem Prozessor-Sockel stecken. Einen Pentium III benötigen Sie lediglich, wenn Sie sich die Traumauflösung von 1280 mal 1024 Pixeln gönnen wollen. Um den Unterschied zur nächstniedrigen Auflösung überhaupt sehen zu können, brauchen Sie in diesem Fall zudem einen 19 Zoll Monitor. MIC

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

		Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2	Geforce
P200 MMX,	640x480 (niedrige Details)	gelb	gelb	gelb	grün	grün	gelb	grün	grün
AMD K6/300	640x480 (hohe Details)	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
PII/300, Celeron 300,	800x600	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
AMD K6-2/300	1024x768	rot	schwarz	rot	hellgrün	gelb	gelb	gelb	gelb
PII/400	800x600	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1024x768	gelb	schwarz	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
PIII/500	1024x768	grün	schwarz	grün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1280x1024	grün	schwarz	grün	hellgrün	grün	grün	grün	grün

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: USAF unterstützt beschleunigte 3D-Grafik über Direct 3D. Einen Softwaremodus gibt es, anders als beim Vorgänger Israeli Air Force, nicht mehr. Unsere Testversion (die US-Verkaufsfassung) lief problemlos mit allen gängigen Beschleunigerkarten.
LANDSCHAFT: Das Terrain wurde aus dreidimensionalen Satellitenbildern zusammengesetzt. Dadurch wirkt die Landschaft ab mittlerer Flughöhe sehr realistisch. In Bodennähe pixelt die Grafikpracht aber auf, zudem gibt es, abgesehen von Flughäfen, nur sehr wenige 3D-Objekte.
FLUGZEUGE: Alle Flieger sind sehr detailliert gestaltet und verfügen über ein transparentes Cockpit. Darin sitzen Polygonpiloten, die allerdings nicht animiert sind. Die hochauflösenden Texturen entsprechen den offiziellen Bemalungen der US Air Force.
SICHTWEITE: Für eine Flugsimulation können Sie in USAF sehr weit blicken. Nur äußerst selten wird Ihr Blick durch dünne Nebelschichten ein wenig eingeschränkt.
TEXTUREN: Wie bei anderen Simulationen auch, sind Unterschiede zwischen den schicken 16- und 32-Bit Texturen selbst auf Standbildern kaum zu erkennen.
SOUND: Die englische Sprachausgabe klingt erstaunlich klar, selbst im genreüblich nuscheligen Funkverkehr. In den Trainingsmissionen erklärt Ihnen ein gut verständlicher Fluglehrer die wichtigsten Tastenkommandos. Zudem wird jeder Text als Laufschrift im oberen Bildschirmdrittel eingeblendet.
SPEZIALEFFEKTE: Die Explosionen sind eher simpel geraten. Tolle Transparenz- und Glüheffekte fehlen. Dafür sehen die Rauchschwaden abgeschossener Maschinen sehr gut aus.

Flanker 2.0

Realismus kontra Spielspaß.

Was macht eine gute Flugsimulation aus: Hoher Realismus? Eine clevere KI? Alles richtig, nur sollten all diese Kernelemente durch etwas zusammengehalten werden, was man Spielspaß nennt. Was passiert, wenn man diesen wesentlichsten Bestandteil vergißt, zeigt anschaulich SSIs **Flanker 2.0**. Denn auf den ersten Blick bietet die Umsetzung der russischen SU-27 und ihrer seegestützten Variante SU-33 auf den PC alles, was zu einer zünftigen Simulation gehört: Das Flugmodell ist sehr akkurat, die Gegner agieren geschickt, die Optik ist gut. Doch ein interaktives Cockpit haben die Entwickler schlichtweg vergessen. Den Todesstoß bekommt **Flanker 2.0** von den sterbenslangweiligen Missionen. Die sehr ähnlichen Einsätze entbehren jeglicher Dynamik, frei operierende Verbände suchen Sie vergeblich. MIC

Mick Schnelle

Das ist kein Spiel

Programme wie Flanker regen mich richtig auf. Die Entwickler sind talentiert und verstehen ihr Handwerk. Man hätte ihnen lediglich einen guten Spieledesigner spendieren müssen, und dem SSI-Flieger wären höhere Weihen sicher gewesen. So aber bleibt Flanker 2.0 wie sein miserabler Vorgänger ein Fall für abgebrühte Hardcore-Piloten. Ein gutes Spiel ist Flanker nicht.



Auch die nett gestalteten Städte bewahren Flanker nicht vor dem Absturz.

Flanker 2.0

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 450 MByte
Spieler:	Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200 MMX	Pentium II/400	Pentium III/600
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend

47% Spielspass

Hardcore-Simulation ohne Spielwert.



Und wieder tobt ein Sternenkrieg

Phoenix

Die Menschheit ist von der Eroberung fremder Sterne noch weit entfernt. Gut, daß Sie Ihre Ambitionen als Weltraumpilot am Computer ausleben können.



Dank Vorhalte-Automatik sind Treffer im Dogfight kein Problem.

Rüdiger Steidle



Lustlos im Weltraum

Manchmal frage ich mich schon, wie Spieleentwickler ihr Dasein fristen. Programmieren sie Jahre im stillen Kämmerlein, von der Außenwelt abgeschnitten? Anders kann ich mir es nicht erklären, daß Phoenix Konkurrenten wie Freespace 2 so hinterherhinkt. Verstehen Sie mich nicht falsch, Phoenix ist solide gemacht. Es hat nette Grafikeffekte, einen stimmigen Soundtrack, abwechslungsreiche Missionen und genug Story-Happen. Nur kommt es in keinem Punkt an irgendein anderes aktuelles Weltraumspiel heran. Vor allem die Gefechte sind weder so fordernd wie in Freespace 2 noch so actiongeladen wie bei Wing Commander Prophecy.

Das britische Programmierteam Team 17 wollte nicht bei seinen Leisten bleiben. Statt eine weitere Folge von **Worms** in Szene zu setzen, machen die Entwickler mit der Weltraumoper **Phoenix** Kilrathis und Sternzerstörern Konkurrenz. Ihnen haben sie dabei die Rolle des Jägerpiloten Beck zugedacht, der auf der Suche nach dem Grund für den mysteriösen Tod eines Freundes eine Alien-Verschwörung aufdeckt. Im Lauf der Kampagne ballern Sie sich durch 30 bis 35 Missionen. Je nachdem, wie Sie abschneiden, bekommen Sie andere Einsätze zu Gesicht. Wenn Sie es beispielsweise nicht schaffen, einem Piratenraumer einen Peilsender anzuheften, müssen Sie im nächsten Einsatz selbst nach der Räuberbasis suchen. Die recht spannende Geschichte wird teils in Render-Videos, teils direkt in der Spielgrafik erzählt.

Sieg durch Dauerfeuer

Als Feindbild halten nicht nur vier Alienvölker her, sondern später selbst die eigenen Leute. Mal sollen Sie ein Feindschiff kapern, mal Terroristen daran hindern, eine Kanone in Gang zu setzen. Dann wieder gibt es Staffel-gegen-Staffel-Missionen oder Einsätze gegen Großkampfschiffe, auf denen Sie Abwehrtürme ausschalten müssen. Allerdings ist das Missionsziel fast immer durch einfaches Draufhalten zu schaffen.

Die Steuerung ist simpel. Sie müssen sich weder um Energieverteilung noch um Munitionsverbrauch kümmern. Komplexe Manöver wie in **X-Wing Alliance** sind nicht drin. Zwar können Sie Ihren Kampfraumer driften lassen, die Nase nach hinten drehen und so auf Verfolger ballern. In der Praxis setzen allerdings nur die Computergegner diese komplizierte Taktik ein. RS



Die Einsatzbeschreibung erfolgt bei allen Missionen teilweise in der Spielgrafik.

Phoenix

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Team 17
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

69% Spielspass

Solide Space-Opera ohne Glanzpunkte.

Freespace 2

Deutsche Version

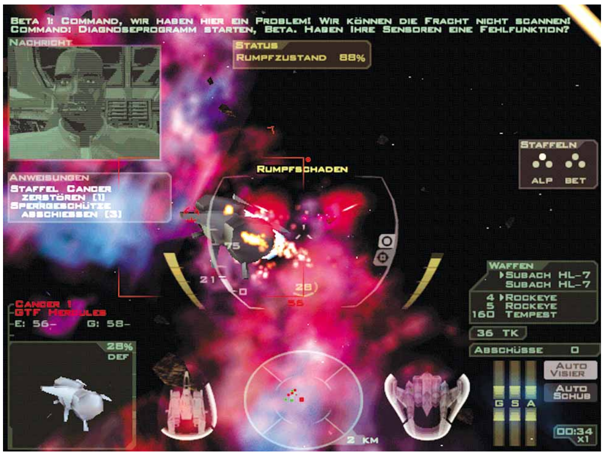
Top-Weltraumspiel gut eingedeutscht.

Um Sie herum bricht das blanke Inferno aus, als eine feindliche Staffel unversehens aus dem Subraum auftaucht. Überall erblitzt Laserfeuer, getroffene Raumer trudeln durchs All, und in hektischen Funksprüchen plappern Ihre Flügelleute aufgeregt durcheinander – in bestem Deutsch. Interplay hat sich nach vorangegangenen Debakeln (**Starfleet Academy**!) ein Herz gefaßt und das Weltraumspiel **Freespace 2** aufwendig synchronisiert. Die Stärken des US-Originals bleiben erhalten: Der Nachfolger von **Conflict: Freespace** überzeugt durch schöne Grafik mit majestätischen Riesenkreuzern und äußerst spannende Missionen. GUN

Gunnar Lott

Bild & Ton perfekt

Da kann man nicht meckern: Bis auf winzigste Kleinigkeiten hat Interplays Lokalisierungsabteilung den Grafik-Kracher vorbildlich eingedeutscht. Wer Weltraumspielen etwas abgewinnen kann und einen Highend-PC zu Hause stehen hat, sollte Freespace 2 auf seinem Weihnachts-Wunschzettel vermerken. Schöner kann man derzeit nirgendwo durchs Universum jagen.



Während wir einen Feindraumer abschießen, warnt uns ein Kollege.

Freespace 2

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 800 bis 1.200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200 MMX, 32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	Pentium II/400, 64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	Pentium III/450, 128 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspass

Sehr gut synchronisierte Space-Opera.

Medicopter 117

Knifflige Flugmanöver im Serienheli.



Mit der Seilwinde holen wir einen Wissenschaftler aus dem Wasser.

Mit haarsträubenden Stories und katastrophal schlechten Darstellern verschreckt RTLs **Medicopter 117** Woche für Woche selbst anspruchsloseste Action-Fans. Beim Spiel zur Serie hatte der Kölner Privatsender ein etwas glücklicheres Händchen. Denn die zivile Hubschraubersimulation basiert auf dem rund zwei Jahre alten **Search & Rescue** von Intense Games. In 25 Missionen retten Sie notgewasserte Wissenschaftler oder auf Gondeldächern stehende Bergsteiger. Einige Einsätze, wie zum Beispiel der Auftrag, ein Elefantenbaby inmitten einer Herde 30 Sekunden im Visier einer Kamera zu halten, gab es allerdings schon beim Vorgänger. Gleichgeblieben sind auch das fordernde Flugmodell sowie die indiskutable Grafik. MIC

Mick Schnelle

Ein Fall für Tüftler

Entwarnung: So mies wie die Serie ist das Spiel nicht. Denn die Missionen spielen sich, wie bei Search & Rescue auch, recht fordernd. Schade nur, daß einige Aufträge 1 zu 1 vom Vorgänger übernommen wurden. Für die miese Grafik haben sich die Entwickler zudem ein doppeltes Bäh verdient. Für Flugtüftler ohne Grafikansprüche ist der Medicopter 117 ein dennoch netter Zeitvertreib.

Medicopter 117

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	RTL
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX, 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

55% Spielspass

Grafisch simpel, spielerisch nett.

Wings of Destiny

Psygnosis' Wertungs-Tieflieger.



Jäger und Bomber, zwieträchtig vereint über dem Schlachtfeld.

Neulich, im Zweiten Weltkrieg: In Psygnosis' Flugsimulation **Wings of Destiny** schwingen Sie sich ins Cockpit eines von je zwei Jägern auf britischer oder deutscher Seite, um dann die Maschinen der anderen Partei durch heftiges Beschweren mit Blei zum Abschmieren zu bringen. Alternativ fliegen Sie in den Einsätzen der beiden linearen Kampagnen gegen böse Flakstellungen oder ebenso gemeine Kriegsschiffe, eskortieren Frachtmaschinen oder fangen Bomber ab. Die Kämpfe sind actionlastig: Durch Kreisen und Dauerfeuer besiegen Sie jeden. Zwischen den Missionen erzählen Zwischensequenzen in Comic-Form die Story Ihres alliierten oder deutschen Piloten weiter. RS

Rüdiger Steidle

Volle Deckung!

Kaum hatte ich geglaubt, mit Nations Fighter Command sei der Tiefpunkt der Propeller-Flugsimulationen erreicht, da belehrt mich Wings of Destiny eines besseren. Psygnosis' Ausflug ins Simulationsgenre ist so lausig, daß sich Fans das Programm fast schon zur Belustigung kaufen sollten. Einzig der unfreiwillig komische »Dschörmen Axent« in den Comic-Zwischensequenzen hat mich motiviert, mehr als eine Mission dieses Machwerks zu spielen.

Wings of Destiny

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 110 MByte bis 1 GByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200 MMX	Pentium II/266	Pentium II/333
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

22% SPIELSPASS

Finger weg von diesem Simulations-Schrott.

Adventures

Martin Deppe



Ultima-tive Weihnachten

Es wird allerhöchste Zeit, meine Gäste für Weihnachten einzuladen. **Lara Croft**? Nö, die langweilt mich schon lange – außerdem grinst sie mich dauernd von Titelblättern irgendwelcher Lifestyle-Magazine an, die von PC-Spielen so viel Ahnung haben wie der Papst vom Küssen (mal abgesehen von Flughafenbeton). **Indiana Jones**? Der ist mir auf der Leinwand etwas sympathischer, außerdem habe ich den **Turm von Babel** bis Weihnachten schon gelöst.

Nein, mein Ehrengast wird der Avatar. Seit Jahren warte ich auf die Fortsetzung von Lord Britishs legendärer Rollenspielreihe, jetzt steht **Ultima 9** endlich vor der Wohnungstür. Und genau die werde ich Weihnachten verrammeln, um mich ganz meiner Reise nach Britannia zu widmen. Fehlen nur noch säckeweise Marzipankartoffeln und ein guter Glühwein...



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	**92%**
2	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	**90%**
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	**89%**
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	**89%**
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	**88%**
6	Diablo	Rollenspiel	–	**88%**
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	**87%**
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	**87%**
9	Dark Project	Action-Adventure	2/99	**86%**
10	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	NEU	**86%**
11	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	**85%**
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	**85%**
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	**83%**
14	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	**83%**
15	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	**83%**
16	Indiana Jones 5	Action-Adventure	NEU	**82%**
17	Silver	Action-Adventure	5/99	**82%**
18	Blade Runner	Adventure	1/98	**82%**
19	Nomad Soul	Adventure	12/99	**82%**
20	Darkstone	Rollenspiel	10/99	**80%**
21	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	**80%**
22	Discworld Noir	Adventure	8/99	**79%**
23	Hexplore	Rollenspiel	7/98	**79%**
24	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	NEU	**78%**
25	Soul Reaver	Action-Adventure	12/99	**76%**

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Titelstory

Tests

Mit Köpfchen und Phaser

Star Trek Der Aufstand

Was machen Captain Jean-Luc Picard und Commander Data eigentlich zwischen zwei Kinofilmen? Ein Action-Adventure gibt die Antwort.



Picard und Data beraten sich in einer In-Game-Zwischensequenz.



Bloß nicht niesen! Getarnt setzen wir zum Vulkanier-Nackengriff an.

Trekkies steuern auf harte Zeiten zu: Deep Space Nine rotiert in der letzten Staffel, um Voyager bilden sich »das Ende naht«-Gerüchte, ein neuer Kinofilm und Serienstart sind noch lange hin. Wie soll man da den grauen Alltag bloß überstehen? Doch Activision verspricht Abhilfe. Denn dank Paramount-Lizenz haben die Amerikaner gleich drei Star Trek-Spiele im Replikator. Vor Armada (Echtzeit-Strategie) und Voyager (3D-Action) ist jetzt das Action-Adventure Der Aufstand fertig geworden. Das spielt nicht während der Ereignisse des gleichnamigen Kinofilms, sondern ein Dreivierteljahr später – und heißt im US-Original ehrlicherweise anders, nämlich The Hidden Below.

Jean-Luc im Unglück

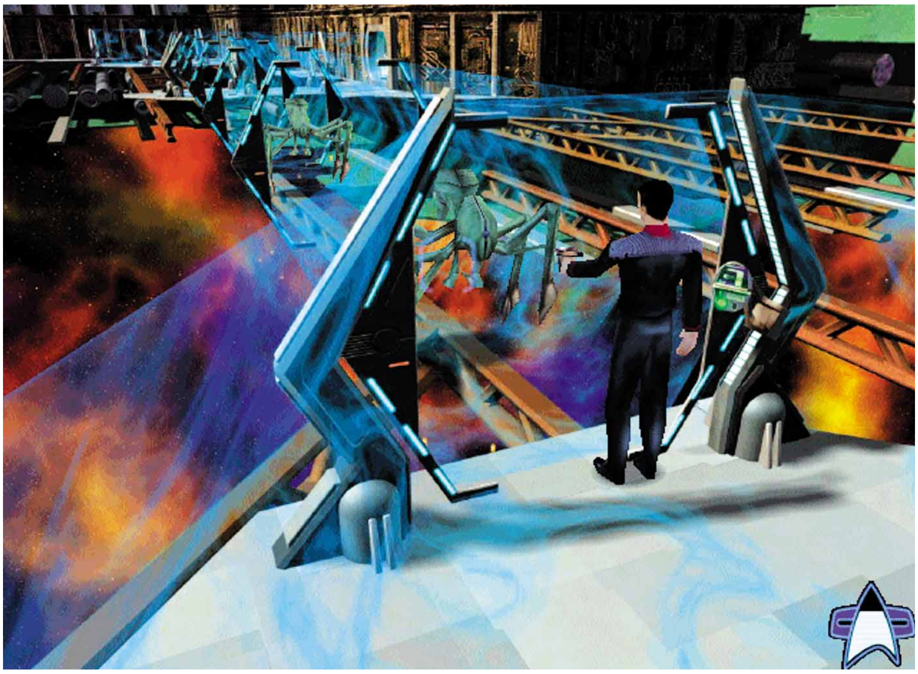
Captain Jean-Luc Picard und Commander Data nutzen einen Trockendock-Aufenthalt der Enterprise, um auf dem Filmplaneten Ba'ku nach dem Rechten zu sehen. Dort wurden unterirdische Maschinen aufgespürt, die von Außerirdischen stammen. Das dritte Mitglied des Außenteams sind Sie – Fähnrich Sovok, ein unter vulkanischer Obhut aufgewachsener Terraner. Kaum auf Ba'ku eingetrudelt, müssen Sie schon Ihren Captain suchen, der sich gleich in die Ausgrabungsstätte gestürzt hat. So bleibt es fast das gesamte Abenteuer: Sie sind auf sich allein gestellt, mit Picard und Data haben Sie lediglich Kommunikator-Kontakt oder in Zwischensequenzen das Vergnügen. In den Dialogen gibt's keine Auswahlmöglichkeit verschiedener Antworten, der Ablauf ist fest vorgegeben.



Das Inventar ist unten links, oben gibt's Infos zu den Gegenständen.

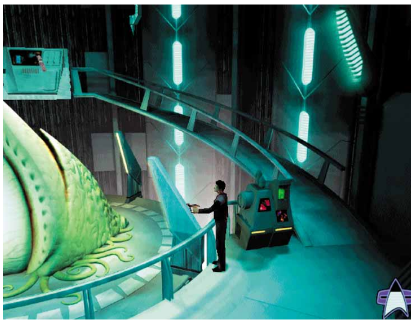
Der richtige Dreh

Ihren Föderations-Heroen steuern Sie ausschließlich über die Tastatur, deren Belegung sich dummerweise nicht ändern läßt. Dabei schauen Sie aus diversen, festgelegten Kamerawinkeln auf Sovok samt Umgebung. Der Fähnrich kann sich drehen, gehen und laufen – und leider nur einen Gegenstand auf einmal halten. Wenn er



Auf der Außenplattform einer Romulaner-Station rücken über eine Energiebrücke Spinnenmonster an.

etwa einen Phaser trägt, muß er ihn erst wegstecken, bevor er eine Computerkonsole bedienen kann. Das endet oft tödlich: So aktiviert Sovok in einer vulkanischen Station eine Transporterplattform, aus der Aliens herausbeamen.



Den Alienbrocken tötet nur eine Spezialwaffe...

Bis Sie Ihren Disruptor gezückt haben, sind die Viecher bereits in Klauenreichweite.

Neben Phaser und Kommunikator steckt ein Scanner in Ihrem Inventar. Der ersetzt quasi den klassischen Adventure-Mauszeiger; wenn Sie den Scanner zücken und sich einmal drehen, gibt er Infos über wichtige Objekte in der Umgebung preis. Eingesammelte Gegenstände wie Keycards oder bessere Waffen landen automatisch im Inventory, das Sie einfach durchschalten; kombinieren lassen sich die Fundstücke nicht.

Frontenwechsel

Der Aufstand könnte beinahe als Actionspiel durchgehen. Die aus dem Film bekannten Flugdrohnen brennen Ihnen Energiesalven auf den Föderationspelz, unsichtbare Eingeborene nehmen Sie unter Feuer. Bis Sie das Geheimnis der Angreifer enträtselt haben, müssen Sie sich mit Ihrem Standard-Phaser durchschlagen. Erst wenn Sie eine bestimmte Drohne vom Himmel geholt und ein Paßwort ergattert haben, können Sie das Teufelsding umpolen – fortan schießt es die anderen ab. An anderer Stelle müssen Sie ein angriffslustiges, energiefressendes Monstrum mit einer Batterie hinter sich herlocken, um es dompteurmäßig auf eine Kraftquelle zu bugsieren.

Ba'ku im Rückspiegel

Nur die ersten der 30 Kapitel spielen auf Ba'ku, denn schon bald kommen Sie einer romulanischen Intrige auf die Spur. Die Jagd führt Sie unter anderem auf die Enterprise.

Grafisch präsentiert sich Der Aufstand insgesamt bieder. Zwar gibt es tolle Ansichten der Ba'ku-Stadt, doch immer wieder geht es durch langweilige, grobgemalte Gänge und Räume. Activision hat mit Patrick Steward (Picard) und Brent Spiner (Data) die echten Schauspieler engagiert (in der deutschen Version hören Sie die Synchronstimmen), doch grafisch kommen die Helden simpel auf den Schirm. MD

Martin Deppe



Serien-Spannung

Der Aufstand ist keine Revolution. Denn die Story bietet wenig Überraschungen und hat »nur« den Spannungspegel einer durchschnittlichen Star-Trek-Folge. Dafür sind die Rätsel und Kapitel abwechslungsreich: Mal muß ich im Cloaking-Anzug geschickt Kraftfelder umgehen und Romulaner per Nackengriff ausknocken, mich dann Aliens-artig durch düstere Gänge kämpfen – immer wieder von guten Knobeleien unterbrochen. Bei letzteren zeigt Der Aufstand, daß clevere Rätsel keine wilden Objekt-Kombinationen brauchen.

Tausend Tode

In den Actionsequenzen wäre ich oft am liebsten auf die nächste Genesis-Palme geklettert: Da die Kameraperspektive häufig schon drastisch wechselt, bevor mein Fähnrich den Bildschirmrand erreicht, landet er prompt im dicksten Schußwechsel. Also muß ich ständig speichern und laden – zumal die rettenden Hyposprays sehr geizig über die Levels verteilt sind. Doch wenn Sie damit leben können, lohnt sich Der Aufstand allemal. Denn wo kann man sonst mit Jean-Luc und Data auf Abenteuertour gehen?

Star Trek: Der Aufstand

Genre:	Adventure	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 220 bis 690 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 96 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspass

Actionreiches Rätseln mit Steuerungs-Tücken.

Jäger des verlorenen Grals

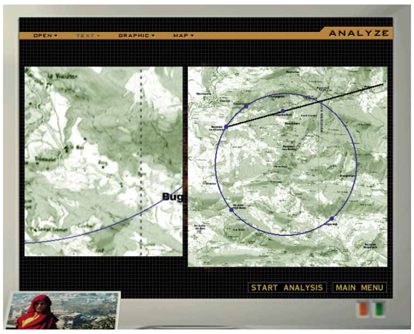
Gabriel Knight 3

Gabriel Knight nimmt Sie mit auf Südfrankreich-Trip. Templer, Vampire und der heilige Gral machen den Ausflug zur packenden Hatz auf finstere Mächte.

Der Schattenjäger ist wieder da. Bereits zweimal ermittelte Dämonenkiller Gabriel Knight für Sierra auf dem PC. Nachdem er im ersten Teil der Adventure-Reihe die schaurigen Umstände um die Hexen von Salem lüftete und danach König Ludwigs Werwolf-Geheimnis löste, verschlägt es ihn diesmal nach Südfrankreich. Vampirismus und ein Kidnapping-Fall führen ihn in **Gabriel Knight 3** in das kleine Dörfchen Rennes le Chateau. Doch statt das vermißte Baby zu finden, stößt er auf die Spur des heiligen Grals.

Rollentausch

Drei (Spiel-)Tage haben Sie Zeit, dem Bösen in Rennes le Chateau auf die Schliche zu kommen. Jeder Tag ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die Sie erst erreichen, wenn Sie bestimmte Schlüsselereignisse ausgelöst haben. Das kann ein wichtiges Gespräch sein oder aber das Lösen eines der wenigen Rätsel. Hauptsächlich bewegen Sie Gabriel von Ort zu Ort und führen Gespräche, die zu neuen Themen in anderen Unterhaltungen führen. Von Zeit zu Zeit schlüpfen Sie in die Rolle von Gabriels Assistentin Grace. Dann lösen Sie Lichträtsel, durchforsten am Computer Textdateien oder basteln aus grafischen Informationen eine Schatzkarte.



Per Laptop ermittelt Grace auf einer eingescannten Karte den Fundort eines Schatzes.

Robertas Welt

Gleich zu Beginn stoßen Sie auf einige Neuerungen im Spieldesign, die laut Ex-Sierra-Chefin Roberta Williams die »Zukunft im Adventure-Genre« zeigen: Das gesamte Spiel ist in 3D gestaltet. Jeder Raum besteht, genau wie alle Personen, aus texturierten Polygonen. Dabei können Sie per Maus vordefinierte Berei-



Gabriel und Assistentin Grace tauschen mit dem ominösen Detektiv Mosley ihre Erkenntnisse aus.

Mick Schnelle



Super Story

Als Fan der Templer-Grals-Legende und eifrigem Leser aller mir in die Finger kommenden Sachbücher hat mir Gabriel Knights drittes Adventure einigen Spaß gemacht. Gewohnt gekonnt verwebt Autorin Jane Jensen historische Fakten mit Fiktion. Für die Story gibt's von mir eine glatte Eins.

Technisch und beim Rätseldesign hat Sierra geschlampt. So werden teilweise wichtige Gegenstände, bevor sie dann doch unbedingt gebraucht werden, als unbedeutend eingestuft. Und durch die umständliche 3D-Steuerung habe ich des öfteren wichtige Dinge übersehen oder bin an irgendwelchen Balken hängengeblieben.

Sim-Internet

Trotz dieser Einschränkungen bin ich Gabriels Gralsjagd gerne gefolgt. Neben der Geschichte hat mir vor allem die Computer-Recherche inklusive simuliertem Internet gefallen, bei der man geschickt Schritt für Schritt auf die richtige Spur gebracht wird. Wenn Sie ein Mystery-Faible besitzen, werden Sie bis zum Schluß gut unterhalten. Für Teil 4 empfehle ich, zu den 2D-Wurzeln zurückzukehren.



Die beiden toten Freimaurer auf dem Thron des Satans bringen Gabriel auf die richtige Spur.



Die üblichen Verdächtigen: Teilweise verziehen sich die gelungenen Gesichtstexturen ins Groteske.



Innerhalb gewisser Grenzen können Sie sich umständlich per Mausklick in der 3D-Szenerie bewegen.

che der Örtlichkeiten durchstöbern. Ihre Spielfigur bewegt sich jedoch nicht. Erst wenn Sie einen Befehl wie »Gehe nach dort« oder »Durchsuche diese Ecke« per Icon erteilen, läuft Ihr Held los. Ähnlich wickeln Sie die zahlreichen Gespräche ab, innerhalb derer sich ein Großteil der Story fortentwickelt. Wenn sich Gabriel auf seine Harley schwingt, erreichen Sie von einer Umgebungskarte aus weiter entfernt liegende Örtlichkeiten.

Massig Mimik

Grafisch enttäuscht **Gabriel Knight 3** etwas – trotz oder gerade wegen der 3D-Optik. Die Zahl der Polygone ist gering, an sich runde Objekte wie Gläser oder Autoreifen wirken dadurch eckig. Auch die Texturen sind bestenfalls Durchschnitt, daneben verschandeln eckige Straßenverläufe und kantige Hügel die eigentlich reizvolle Landschaft Südfrankreichs. Die Figuren sind etwas besser geraten, bewegen sich aber unnatürlich. Optisches Highlight sind die Gesichtstexturen. Verschiedene Gemütsbewegungen und Stimmungen kommen gut rüber, zudem ist der Ton lippensynchron. Gabriels wohltönende englische Stimme (Tim Curry) wirkt teilweise ein wenig zu affektiert.

Inventar-Basteleien

Neben den Gesprächen verbringen Sie auch viel Zeit mit dem Inventar. Die Zahl der Gegenstände bleibt stets überschaubar. Durch Kombinationsmöglichkeiten ergeben sich zahlreiche Handlungsoptionen. So können Sie Verkleidungen basteln oder mit Kohlepinsel und Klebeband Fingerabdrücke sicherstellen. Auch der Scanner von Graces Computer wird zum Einlesen wichtiger Dokumente von hier aus aktiviert.

Zum Test lag uns die englischsprachige Version vor. Die Sprachausgabe von Gabriel und Grace ist mit durchschnittlichen Englischkenntnissen gut zu verstehen, bei Personen mit französischem oder australischem Akzent wird's allerdings schwierig. Da sich der Inhalt der Gespräche leider nicht als Text einblenden läßt und keinerlei Aufzeichnungen geführt werden, kann Ihnen so schon mal eine wichtige Information entgehen. Eine komplett eingedeutschte Fassung ist derzeit in Arbeit. MIC

Historische Hintergründe

Wenn Sie sich für die historischen Fakten um Templer, Freimaurer, Gralslegende und die Geheimnisse von Rennes le Chateau interessieren, seien Ihnen die beiden Sachbücher des Autorenteams Michael Baigent/Richard Leigh empfohlen. »Der heilige Gral und seine Erben« und »Der Tempel und die Loge« sind beide als Taschenbücher im Bastei Verlag erschienen und haben Gabriel-Knight-Erfinderin Jane Jensen zur historischen Recherche gedient.

Gabriel Knight 3

Genre:	Adventure	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 250 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Spannende Gralshatz, schwache Rätsel.



Der Kern der Welt

Septerra Core

Final Fantasy 7 stand Pate für ein Rollenspiel-Universum aus Manga, Macht und martialischen Mädels.



Unsere Gegner haben sich durch magische Pentagramme geschützt.

Rüdiger Steidle



Zuviel Leerlauf

Septerra Core müht sich redlich, an das Flair der Final-Fantasy-Serie heranzukommen, hinkt ihr aber in fast allen Punkten hinterher. Zwar ist die Story genauso episch und fesselnd wie beim Vorbild, zahlreiche Nerv-Details wie der zu kleine Bildschirmausschnitt oder wiederauferstehende Monster dämpfen aber die Freude. Dabei sind die Rätsel durchaus einfallsreich, und auch das simple Kampfsystem macht kurzzeitig Laune.

Aber zwischen den Story-Happen gibt es zuviele unnötige Gefechte und Dialoge. Wenn Sie ein Faible für Manga haben und auf Final Fantasy 8 warten, sollten Sie Septerra Core dennoch probespielen.

Um den Kern des Planeten Septerra Core rotieren sieben Kontinentalscheiben. Ein biotechnischer Computer im Innern des Himmelskörpers birgt einer Legende nach ein Geschenk des Schöpfers. Von dieser Sage geblendet, machen sich die Auserwählten auf ins Zentrum. Nur Ihre Party stellt sich der Invasion im Rollenspiel **Septerra Core** entgegen und traut sich schließlich selbst auf den Weg zum Weltenkern.

Von Techno-Welten zu alten Burgen

Als Müllsammlerin Maya führen Sie Ihr Trüppchen durch hübsch gerenderte Hintergründe, die sich nicht scrollen lassen. Weil außerdem der Bildschirmausschnitt sehr klein ist, geht rasch die Übersicht flöten. Jeder der sieben Kontinente hat ein anderes Thema. Sie durchqueren Techno-Welten, aber auch mittelalterliche Burgen; die Charaktere sind im Anime-Stil gezeichnet. Das Augenmerk liegt in **Septerra Core** weniger auf Kämpfen als auf Dialogen. Für die meisten Rätsel sind Schwätzchen mit NPCs unabdingbar. So müssen Sie bei drei verschiedenen Personen erfragen, wie Sie das Tor zu einem Friedhof aufkriegen.

Je länger desto bumms

Natürlich bekommen Sie es auf Ihrem Feldzug mit allerhand Bösewichten zu tun. Die Gefechte laufen quasi rundenbasiert ab. Ihre maximal drei Party-Mitglieder haben drei Angriffsvarianten, die mit der Zeit aktiviert werden. Je länger Sie warten, desto durchschlagender fällt die Attacke aus. Die Kombattanten hüpfen dann in Bocksprüngen aufeinander los, was wegen der peinlichen Animationen für Heiterkeitsschübe sorgt. Magie ziehen Sie aus Schicksalskarten, die Sie auch kombinieren können. RS



Auf der Übersichtskarte wandern Sie von Stadt zu Stadt.

Septerra Core

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 1 bis 560 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium III/300 64 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

68% Spielspass

Mäßig gelungener Final-Fantasy-Rivale.

Faust

Die Suche nach des Puzzles Kern.

Keine Angst, Sie müssen nicht die Ereignisse aus Goethes Schülerschreck-Meisterwerk nachspielen. Vielmehr taucht im Adventure **Faust** der teuflische Mephistopheles in einem stillgelegten Vergnügungspark auf und verführt in sieben Episoden Menschen zu sündhaften Taten. Sie treten quasi als Schiedsrichter auf den Plan, um zu entscheiden, ob die armen Seelen gen Himmel oder Hölle wandern sollen. Um herauszufinden, was eigentlich das Vergehen der Sünder gewesen ist, wandern Sie von Standbild zu Standbild; Sie können sich frei drehen und Gegenstände aufsammeln. Wenn Sie die richtig anwenden und einige Zahlenrätsel lösen, führen kurze Videosequenzen die Geschichte weiter. CS

Christian Schmidt

Außer Mode

Wie grausam ist zuweilen doch das Leben! / Die Firma Cryo trägt nun dazu bei / Ein himmlisches Konzept ward ihr gegeben / sie kochte daraus nur Einheitsbrei. / Faust sieht nett aus, das will ich wohl gestehen / Doch ist der Spielspaß oberstes Gebot / Was hilft's, nur Panoramas anzusehen? / Die Welt von Faust wirkt viel zu leer und tot. / Ach, könnten doch die Rätsel Faust erretten! / Zu schal, zu einfallslos ist ihr Design / Drum könnt ich meine Seele drauf verwetten / dem Faust wird kein Erfolg beschieden sein.



Mit einem Spiegel leiten wir den Lichtstrahl quer durch das Zimmer um.

Faust

Genre:	Adventure	Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 280 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

53% Spielspass

Chance vertan: Das Spiel ist zu altbacken.

Pflegeleichtes Online-Rollenspiel

Asheron's Call



Viele fühlen sich berufen, aber nur wackere Helden mit Kreditkarte und Internet-Anschluß sind auserwählt. Doch Microsofts Fantasywelt ist das Geld wert.

Facts

- 3 Rassen
- 7 Berufsklassen
- 6 Charakterattribute
- 35 Charaktertalente
- über 1.000 Spieler gleichzeitig
- rund 1.400 km^2 Spielwelt

Eigentlich wollte ich nur noch eine letzte Schatzkiste checken. Aber dann geriet ich in einen Betriebsausflug blutrünstiger Drudge Prowlers. Mein Fluchtversuch wäre gescheitert, hätte nicht der ehrenhafte Magier Gastogne die Monstren mit einem Feuerball auf sich gelenkt. Ich war gerettet, Gastogne mausetot. Frisch wiedergeboren kehrt er zehn Minuten später zurück, um von seiner Leiche den wertvollsten Ausrüstungsgegenstand (der beim Ableben zurückblieb) zu bergen. Mit der Kriegerin Molly halte ich Gastogne minutenlang den Rücken frei. Als wir schließlich den Dungeon verlassen, scheint in Dereth die Nachmittagssonne. Aber die Erdenzeit ist mal wieder auf die frühen Morgenstunden vorgerückt.

Gut bedient

Diese Anekdote ist typisch für die Aufregungen, die das simultane Herumturnen von Hunderten menschlicher Spieler in einer Fantasywelt verursacht. Seit Anfang November bietet Asheron's Call mit aufgeräumten Menüs, Komfortfunktionen, durchdachter Bedienung und lehrreichen Tutorial-Dungeons



Arbeitsteilung in er Dreier-Party. wei starke Krieger halten die Monster vom Magier fern, der aus sicherer ntfernung einen Blitzzauber schleudert. (960x720, Direct 3D)



Vor dem malerischen Hintergrund einer Fluß- und Hügellandschaft kämpft Trantor mit einer Horde wütender Gnawer Shreths.



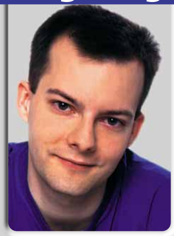
Bei der Charakter-Generierung ist die Punkteverteilung völlig frei.

zahlreiche Hemmschwellen-Schmelzer. So gibt es eine Radarkarte, die nicht nur die Himmelsrichtung anzeigt, sondern auch in der Nähe befindliche Orte, NPCs, Spieler und Monster. Auf der Weltkarte werden Sie durch einen grünen Kreis symbolisiert. Und dank Teleporterfeldern können auch Einsteiger geschwind von Stadt zu Stadt springen. Die Monster verfolgen türmende Recken nur über eine bestimmte Distanz hinweg, und wenn man stirbt, verliert man nur sein wertvollstes Objekt.

Alles, was ein Held braucht

Die Heldenkonstruktion ist erfreulich flexibel. Sie wählen zwischen drei Rassen und sieben Berufsgruppen, können das Startkapital an Talentpunkten aber auch völlig frei verteilen. Reizvolle Kombinationen wie der Schwertkämpfer mit Heilzauber-Grundkenntnissen oder eine im waffenlosen Nahkampf aus-

Jörg Langer



Komfort siegt

Ein kleines Beispiel macht den Unterschied zu Everquest deutlich: Während ich dort 20mal auf meinen Pathfinding-Knopf drücken muß, nur um die ungefähre Himmelsrichtung zu erfahren, bietet Asheron's Call von Haus aus einen Kompaß samt Monsterradar, eine Zielaufschaltung à la Weltraumspiel und eine Weltkarte, die meine Position zeigt. Dazu kommt eine fantastische Landschaftsgrafik, in der ich auch weit entfernte Ziele sehen kann. Nicht zu vergessen das Allegiance- und Fellowship-System. Muß man mehr sagen?

Man muß: Die Animationen beim Laufen und Kämpfen können mit Everquest nicht mithalten; auch bei Chatsystem und Rassenvielfalt führt der Konkurrent. Durch die (begrüßenswert!) faire Regelung nach dem eigenen Ableben hatte ich bei Asheron's Call weniger Angst vor den Kämpfen oder neuen Gebieten – und damit auch etwas weniger Spannung. Insgesamt ziehe ich AC aber vor: Weniger Frust, mehr Anfangserfolge, bessere Bedienung sorgen für echten Rollenspiel-Spaß.

Welche Internet-Welt paßt zu Ihnen?

	Einstieg	Tiefgang	Grafik	Fazit
Asheron's Call	Das angenehmste User-Interface, viele durchdachte Komfort-Features und der sanfteste Schwierigkeitsgrad machen den Einstieg leicht. 1.	Verschiedene Bündnisformen, Freiheit beim Charakter-Aufbau und Magiesystem. Die Vielfalt der Spielwelt hält sich noch in Grenzen. 2.	Weitläufige 3D-Welt, deren Schönheit sich nach Ihrer Hardware richtet. 3D-Karte nicht erforderlich, aber aus ästhetischen Gründen ratsam. 2.	Gruppendynamik wird honoriert, aber auch solo herumstreunende Eigenbrötler kommen gut rum. Trotz Zugänglichkeit kein Leichtgewicht. Adrett präsentierte Online-Einstiegsdroge, die auch Fortgeschrittene fesselt.
Everquest	Menü-Wirrwarr, schlampige Dokumentation und unübersichtliche Städte nerven. Hat man sich eingearbeitet, flutscht der geradlinige Spielablauf gut dahin. 2.	Es gibt ein paar Handwerkskünste, aber in erster Linie wird gekämpft. Die abwechslungsreiche, gefährliche Spielwelt lädt zu Entdeckungsreisen ein. 3.	3D-Welt mit den am hübschesten animierten Spielfiguren samt schöner Effekte, aber recht liebloser Landschaftsgrafik. Ohne 3D-Karte läuft hier gar nichts. 1.	Tolle Monster, spannende Kämpfe, aber schlechte Zeiten für Solisten. Ruhm und Ehre für Kämpfernaturen mit Hang zur Gruppendynamik. Unnötig schwer mangels Komfortfunktionen. Für Fortgeschrittene und Profis.
Ultima Online	Dieses System erfordert die längste Eingewöhnungszeit. Sie können zudem nicht nur von Monstern, sondern auch von anderen Spielern abgemurkst werden. 3.	Rollenspielen ist mehr als Monsterhauen und Schätze raffen. Viele Talente, Berufe und die Aussicht auf Immobilienbesitz sind Beispiele für die UO-Vielfalt. 1.	An Farbnuancen arme Isometrie-Ansicht. Übersichtlich, putzig, aber leider auch altmodisch. 3D-Karten werden zwar unterstützt, bringen aber kaum optischen Gewinn. 3.	Von Player-Killern bevölkert, technisch verstaubend, aber mit immer noch unerreichter Spieltiefe. Fans harren mindestens bis zum Erscheinen von UO 2 aus. Hardcore-Rollenspiel für geduldige Profis.

gebildete Magierin werden dadurch Wirklichkeit.

Die Spielwelt Dereth lockt mit einladender 3D-Landschaft und guter Infrastruktur. Rund um die Städte gibt es niemals versiegende Ströme an Frischling-gerechten Monstern. Man ergreife die gewünschte Waffe, klicke den Feind an, wechsle in den Kampfmodus – schon beginnt das Echtzeit-Gemetzel per Mausklick. Sie bestimmen sowohl die Angriffshöhe als auch das Verhältnis von Tempo und Wucht. Die gewonnenen Erfahrungspunkte investieren Sie auf Wunsch sofort in den Ausbau Ihrer Talente, die aber auch durch häufige Anwendung nach oben klettern. Die Fertigkeiten sind in spezialisierte, normale und untrainierte unterteilt.

Quests und Kämpfe

Zu Beginn warten für Solisten kleine Quests. Man lernt, das einfache aber mächtige Interface einzusetzen. Per Doppelklick direkt in der Spielgrafik öffnen Sie Türen, sprechen Leute an oder wählen Gegner aus. Spieler können wie bei Everquest nur dann miteinander kämpfen, wenn sie dauerhaft in den Berufsstand des »Player-Killers« überwechseln.



Kleider machen Leute: Durch Anlegen neuer Ausrüstungsgegenstände verändern Sie nicht nur die Rüstungswerte, sondern auch das Aussehen Ihrer Spielfigur.

Wer einer der vier Magiearten frönt, sollte Pülverchen und Kräuter auf Vorrat kaufen. Jeder Spruch besteht aus fünf Zutaten. Anfangs bekommen Sie nur drei Formeln mit auf den Weg und müssen die weiteren Rezepte durch Experimentieren, Pergamentlektüre oder Erfahrungsaustausch mit anderen Spielern herausfinden.

Event-Kalender

Die Trumpfkarte sollen spezielle Ereignisse und eine konsequente Fortführung der Story sein. Entwicklerteam Turbine hat zwei Updates pro Monat versprochen. Dabei kann es sich um den Großangriff auf eine Stadt handeln oder eine Spezial-Quest, für deren Erledigung ein toller Gegenstand winkt. Wie gut diese »Live-Events« ausfallen, muß sich erst noch zeigen.

Der Gang zum US-Importhändler ist unerläßlich. Außerdem benötigen Sie eine Eurocard- oder Visa-Kreditkarte, damit Microsoft das monatliche Opfer in Höhe von 9,95 Dollar (entspricht rund 18 Mark) einholen



Unsere Riesenklinge verursacht viel Schaden, ist aber langsam und kräftezehrend.

kann. Nur die ersten vier Wochen in Dereth sind gebührenfrei. Da alle Asheron-Server derzeit in den USA stehen, empfehlen wir eine ISDN-Verbindung. HL

Heinrich Lenhardt



Kommt wie gerufen

Früher half man alten Damen über die Straße, heutzutage richtet man halbtote Nachwuchshelden mit Heilzauber und Rüstungsspende etwas auf. Es fällt leicht, in der Welt von Asheron's Call ein guter Mensch zu sein. Der Schwierigkeitsgrad ist barmherziger als bei Everquest und Ultima Online, der Spielkomfort beispielhaft, und man kommt schneller herum.

Spielbarkeit hat Priorität

Die Asheron-Grafik ist für Internet-Verhältnisse attraktiv. Die auf Polygon-Diät gesetzten Spielfiguren wuseln etwas hibbelig durch um so schönere Landschaften, deren opulente Weiten nach Freiheit und Abenteuer schmecken. Auch ohne Party-Anhang kann ich mit relativ wenig Zeiteinsatz viel von der Spielwelt sehen. Zudem gibt's eine vernünftige Bedienung und einen flauschigen Komfortlevel. Da mir Spielbarkeit wichtiger ist als mit Frust erkaufte Pseudokomplexität, werde ich mich auch in Zukunft gerne in Asherons Reich herumtreiben. Man sieht sich auf dem Thistledown-Server!



cht genug, daß wir an diesem Strand auf Carrion Shreths treffen – von links rennt auch och ein Wassergolem heran. Rechts sehen Sie unser gutgefülltes Inventar.

Asheron's Call

Genre:	Online-Rollenspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 130 Mark (Import)	Festplatte:	ca. 170 MByte

Spieler: ca. 1.000 pro Server (nur über Internet spielbar)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD Verbindung mit 14.4 kbps	Pentium 233 64 MByte RAM, 4fach CD 64 kbps, 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 4fach CD 128 kbps, 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut

86% SPIELSPASS

Einnehmende Online-Spielwelt, leicht verdaulich.



Die Old-World-Belle ganz in Blau.

KAPITEL 25

Ultima Online Tagebuch

Origin ist Eigentümer von Ultima Online – aber nicht die einzige Adresse, an der man UO-Server findet.

Das könnte die wichtigste Änderung seit Einführung des Notoriety-Systems werden: endlich richtiges Skillmanagement. Wer sich unter ftp://ftp.owo.com/pub/uo/client/test_skill/ einen Test-Client lädt, kann die skillrettenden neuen Funktionen bereits ausprobieren.

Wem UO auf den offiziellen Servern zu überlaufen, zu kampfbetont oder zu profan ist, für den gibt's seit einiger Zeit Alternativen: Findige User haben sich hingesetzt und sogenannte Server-Emulatoren programmiert. Die machen »private« Shards möglich, deren Spielwelt und Regeln vom Original abweichen. Die meisten Emu-Shards haben mit dem auf Origin-Servern so beliebten Powergaming wenig am Hut, sondern forcieren das Rollenspiel. Auf Old World etwa, dem ältesten kontinuierlich laufenden Player-Shard, können die Spieler sogar exotische Rassen wie Elfen, Goblins oder Drows wählen, wenn sie sich der Rolle gewachsen zeigen.

→ www.oldworld.de

Belle Star's Diary

Stilles Tal

Ich trabte an den Rand der Lichtung, stieg ab und folgte, Sugar am Zügel, der schwachen Spur im moosigen Boden. Sie führte mich nach kurzer Zeit an den Waldrand, wo der Blick sich auf ein vage vertrautes Bergpanorama öffnete. Hier wurde der Grund felsig, doch die Fährte wies eindeutig in ein kleines Tal. Nach wenigen Schritten fand ich es durch eine feste Mauer aus Feldsteinen versperrt, mit einem schweren, ehernen Tor darin.



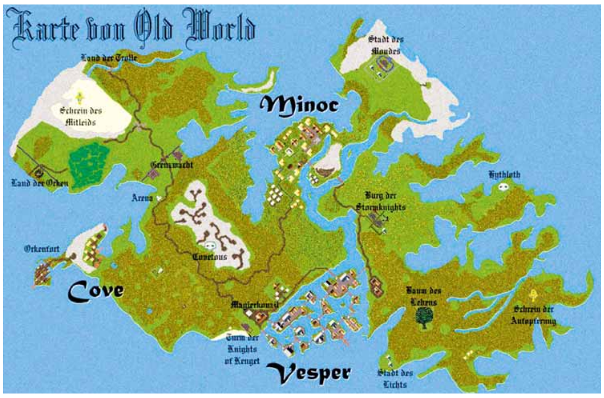
Player-Shards ermöglichen neben kreativem Rollenspiel auch sehr individuelle Bauten, wie diesen Doppel-Tower auf Old World.

Trolls beware

Links und rechts des Tores hingen zwei Trollköpfe, wie Trophäen präpariert. Wahrlich keine Einladung. Ich verließ die Klamm und hielt mich westlich, bis ich auf eine Straße stieß. Der beschloß ich zu folgen und erreichte bald eine verlassene Kampfarena samt Schrein und Hospiz, offenbar um die weniger glücklichen Kämpen an Ort und Stelle wiederzubeleben. Das alles mutete höchst fremdartig an, wenn auch die Berge, an denen entlang ich nach Osten ritt, mich zunehmend an Covetous gemahnten.

Neue Alte Welt

Nach einer ganzen Weile sah ich in der Ferne wieder Bauten, und wirklich – entfernt erinnerten sie an Vesper. Ich hielt mich dorthin, wo ich die Bank wähnte, und traf bald auf einen lebhaften Platz voller Leute – und Zwerge. Und leichtfüßig stolzierender Elfen. Verwirrt stieg ich am Brunnen ab, tränkte Sugar und wandte mich an einen Menschen mit auffälligem, rotem Hut: »Könnt Ihr mir wohl sagen, wo ich mich befinde und wie ich am schnellsten nach Britain gelange?« »Britain? Davon hab ich noch nie gehört. Ihr seid hier in Vesper, werte Dame, der größten Stadt von Old World.« Nun, ein Ziel hatte ich offenbar erreicht: Mein Exil hatte geendet, wie es begann; ich hatte Britannia verlassen. Für immer? CG



Die Karte von The Old World umfaßt nur einen Teil von Britannia.

Kurztests

Kurz abgefertigt: Nischentitel und Programme, die niemand braucht.

Austin Powers Operation: Trivia



Auch Buffy ist Austin-Powers-Fan.

Genre:	Ratespiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 30 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Mick Schnelle: »Austin-Powers-Jünger mit ausgezeichneten US-Kenntnissen, denen Fernsehserien wie Brady Bunch und Mary Tyler Moore vertraut sind, werden Ihren Spaß an dieser You-don't-know-Jack-Variante haben. Der Rest versteht Bahnhof.«

65% Spielspass

Chessmaster 7000



Viele Fenster für alle relevanten Informationen.

Genre:	Schachspiel	Hersteller:	Mindscape
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzw., Intern.)		

Christian Schmidt: »Trotz vieler Lernhilfen und eines Video-Tutorials: Einsteiger werden mit dem kühlen Windows-Look und den englischen Fachbegriffen Probleme haben. Schachprofis freuen sich über einen spielstarken Computer und gute Analysefunktionen.«

73% Spielspass

Puzzle Bobble 2



Achtung – nicht für Farbenblinde geeignet!

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Taito
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Martin Deppe: »Neuauflage des putzigen Spielhallenklassikers, in dem Sie per Kanone Ballons gleicher Farbe zusammenschießen müssen. Zu zweit macht's Spaß, doch das Original war besser – da störten keine häßlichen Hintergrundbilder.«

54% Spielspass

Days of Oblivion 2



Nicht mal bei Elvis findet sich ein Nakedei.

Genre:	Adventure	Hersteller:	Orion
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 60 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Mick Schnelle: »Achtung, Mogelpackung! Was Orion auf der Packung vollmundig als erotisches Abenteuer anpreist, enpuppt sich schnell als langweiliges Adventure. Die Simpel-Rätsel lösen Sie durch Ausprobieren. Ach ja, nackte Haut gibt's nur zum Schluß.«

42% Spielspass

Outrage



Ein Rennspiel, das keiner braucht.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 60 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

Rüdiger Steidle: »Sie brettern mit futuristischen Hover-Flitzern über zwölf Fantasie-Strecken. Es geht entweder gegen die Zeit oder im Turniermodus mit Waffenhilfe gegen fünf dümmliche Konkurrenten. Dieses Spiel braucht kein Mensch.«

40% Spielspass

BHunter



Die Vehikel erinnern fatal an »Das 5. Element«.

Genre:	Action	Hersteller:	Win 95
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	ca. 90 Mark
Preis:	Midas	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis acht (Internet, Netzwerk)		

Mick Schnelle: »Mit futuristischen Flugvehikeln rasen Sie durch enge Häuserschluchten, schießen Verbrecher-Flieger ab und investieren das so erhaltene Geld in bessere Waffen. Das sieht trotz 640er-Auflösung nett aus, steuert sich aber extrem hakelig.«

52% Spielspass

Budget

Christian Schmidt



Eltern kaufen immer das Falsche

Auf meinem Weihnachtswunschzettel standen früher auch Computerspiele – und zwar mit exaktem Namen, am besten noch unter Angabe des Ladens, in dem es sie zu kaufen gab. Grund dafür war die leidvolle Erfahrung, daß ahnungslose Eltern, selbst auf Spiele-Einkaufstour geschickt, grundsätzlich falsche Sachen kaufen.

Dabei meinen es die alten Herrschaften gut, aber sie haben keinen Schimmer von Computerspielen. Deshalb greifen sie im Laden zur erstbesten Schachtel – und meist mit traumwandlerischer Sicherheit zur von GameStar verrissenen Spielekrücke. Deshalb, Kids: Wenn ihr euch Spiele schenken lassen wollt, buchstabiert euren Eltern genau, was es sein soll (und ob für PC oder Konsole)!



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
4	Anno 1602 Königsedition	Infogrames	12/99	88%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
6	C&C 2 Megabox	Westwood	9/99	87%
7	Gold Games 4	Topware	NEU	86%
8	Adventure Hall of Fame	Interplay	7/99	86%
9	War Collection	Microprose	11/99	85%
10	Play the Games 2	Infogrames	12/99	84%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/99	91%
3	StarCraft	Echtzeit-Strategie	NEU	90%
4	Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	8/99	89%
5	Colin McRae Rally	Rennspiel	12/99	87%
6	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
8	Dark Project Director's Cut	Action-Adventure	NEU	86%
9	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	11/99	86%
10	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Klassiker der Compilations

Gold Games 4

Trotz starker Konkurrenz: Topware liefert mit ihrer vierten Spielesammlung wieder viel Spaß fürs Geld.

Weiße Weihnacht – von wegen. Für schnäppchenjagende Computerspieler ist der Winter längst in grelles Gelb getaucht. Dieses Jahr legt Topware bereits die vierte Folge ihrer **Gold Games** in die Läden. Der Spiele-Compilation merkt man den erhöhten Konkurrenzdruck durch die EA-Sammlung **Play the Games 2** kaum an. Obwohl nur noch vier Publisher ihre Titel bei Topware abliefern, hat sie jede Menge zu bieten. In Sachen CD-Präsentation gibt sich die **Gold Games 4** spartanisch: Die 24 Silberlinge stecken wieder in Pappfächern, sind allerdings besser als in Version 3 befestigt. Der gelben Packung liegt ein dünnes Schwarzweißheft bei, das auf 16 Seiten die wichtigsten Installationshinweise für jedes Programm enthält. Die eigentlichen Handbücher finden Sie im Acrobat-PDF-Format auf der jeweiligen Spiele-CD. Dort sind auch alle Patches und Updates untergebracht.



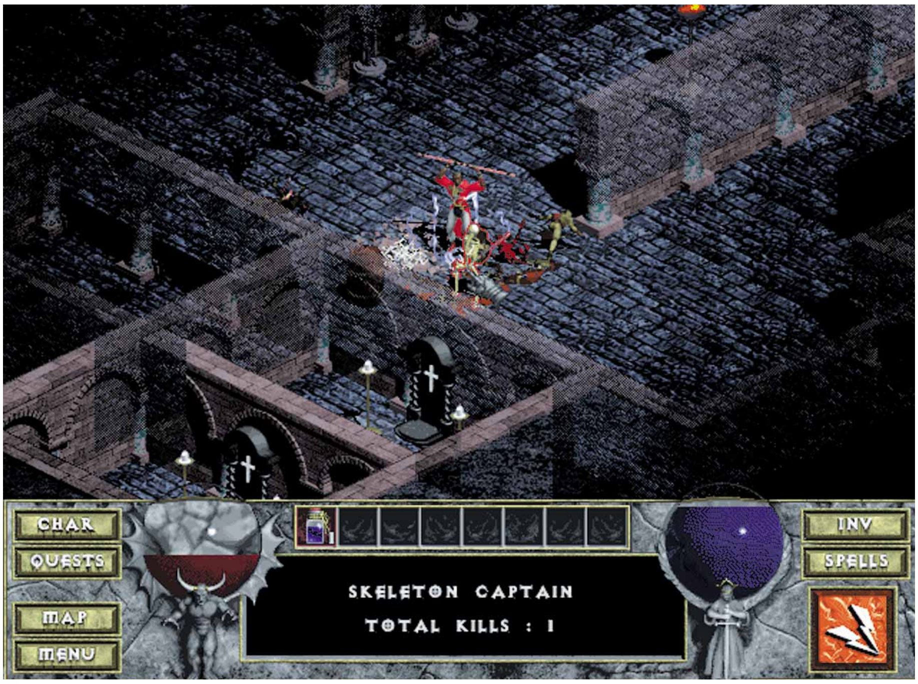
Conflict Freespace: Heiße Schlachten in den Tiefen des Alls.

Tanz des Teufels

Das Zugpferd für die **Gold Games 4** ist dieses Jahr **Diablo**. In dem Blizzard-Klassiker – Teil 2 steht unmittelbar vor der Tür – scheuchen Sie Ihren Helden per Mausklick durch unterirdische Dungeons. Mit etwas Geschick ver-

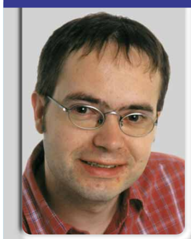


Uprising 2: Strategisch angehauchte Action.



Diablo: Als Einzelkämpfer verkloppen Sie Horden von Skeletten und andere Unholden.

Peter Steinlechner



Zulegen lohnt

Kompliment an Topware: Obwohl große Firmen wie Electronic Arts oder Eidos keine Programme mehr liefern, kam mit der Gold Games 4 wieder eine grundsolide Spielesammlung zusammen, die insgesamt etwas bessere Spiele als die Play the Games 2 enthält. Jedenfalls für Rollenspieler mit knappem Budget – wer weder Diablo noch die beiden Fallouts kennt, sollte spätestens jetzt zugreifen. Ansonsten geht's mir vor allem in Sachen Strategie zu mau zu. Knights & Merchants ist gut, bei Caesar hätte es ruhig die aktuellere Version sein dürfen – schlecht ist das Teil aber keineswegs. Aber Max 2 oder SWAT 2 fasse ich freiwillig ganz bestimmt nicht wieder an. Die Actionspiele sind gut, wenn auch nicht überragend – Spaß hat man trotzdem mit den meisten.

Mehr Service, bitte!

Ein Wort noch zur Ausstattung: So löblich es ist, daß Patches mitgeliefert werden – warum wird mir deren Installation nicht immer von den Publishern abgenommen? Es muß doch möglich sein, daß die Programme gleich in der aktuellsten Version auf CD sind. Gerade bei Sammlungen, die sich auch an Gelegenheitsspieler wenden, sollte das selbstverständlich sein.



Knights & Merchants: Putziges Aufbauspiel mit deftigen Kämpfen.

Nach Genres bewertet

Action (6 Titel)

Die Actionspiele wie Uprising 2 oder Pandemonium 2 sind nicht die absoluten Knaller, aber die meisten – mit Ausnahme von Rayman – technisch noch auf der Höhe der Zeit und insgesamt empfehlenswert. *Gut*

Strategie (5 Titel)

Für Strategen ist wenig Klasse dabei. Topwares Knights & Merchants überzeugt. Caesar 2 ist zwar leicht angestaubt, aber sehr nett, während Max 2 sowie SWAT 2 nur etwas für hartgesottene Spezialisten sind. Und das Topware-eigene Robo Rumble sieht zwar schick aus, spielerisch enttäuscht es aber zutiefst. *Befriedigend*

Sport (3 Titel)

Da geizt Topware: Mehr als das ordentliche Motorrad-Rennspiel Redline Racer und den enttäuschenden DSF Fußballmanager 98 bekommen Sportler nicht. *Ausreichend*

Simulationen (2 Titel)

Das Weltraumspiel Conflict Freespace gehört selbst nach einem Jahr noch zu den Genre-Highlights. Ansonsten können Flugkünstler im Hangar bleiben: Nur die langweiligen Zivilflugzeuge von Pro Pilot stehen auf der Startbahn. *Gut*

Adventures (5 Titel)

Bei den Rollenspielen glänzt die Gold Games 4: Blizzards Diablo ist immer noch ein toller Titel, und auch die Fallout-Serie gehört in die Riege der Genre-Glanzlichter. Ordentlich ist Might & Magic 6, und sogar Schwerenöter Larry erlebt eines seiner gelungeneren Adventures. *Sehr gut*

möbeln Sie ganze Horden von Monstern, Skeletten und anderen Wüstlingen. **Diablo** ist vom grundsätzlichen Spielprinzip her völlig unkompliziert, motiviert aber ungemein. Je weiter Sie kommen, desto mächtigere Waffen und Rüstungen finden Sie, lernen immer bessere Zauber, und auch Ihr anfangs schwacher Charakter mutiert allmählich zum Fantasy-Übermenschen. Dazu kommt ein einfach einzurichtender Internet-Modus über das Blizzard-eigene Battlenet.

Auch die anderen Rollenspiele können sich sehen lassen. **Might & Magic 6** gehört zwar nicht zur Genre-Spitze, dafür aber die eigenwilligen **Fallout**-Folgen. Diese Titel spielen in einer Endzeit-Welt. Der Einstieg fällt wesentlich weniger leicht als bei **Diablo** – aber in Sachen Story geht es um so spannender zu.

Auch du, Brutus

Einen sehr cleveren Mix aus zuckersüßem Aufbauspiel Marke **Siedler** und Echtzeit-Kämpfen gibt's in **Knights & Merchants**. Das Programm wurde unter der Leitung von zwei ehemaligen **Siedler**-Designern entwickelt, und das merkt man ihm auch an: Trotz einiger Schwächen bietet die mittelalterliche Parallelwelt den bekannten Wusel-Faktor. Mit Ihren Armeen erobern Sie neues Terrain, während Bauern die Felder bestellen und wackere Bauarbeiter Häuser emporziehen. Weniger putzig, aber historisch weitgehend korrekt geht es in **Caesar 2** zu. Das ist zwar weniger gut als der – auch schon ein Jahr alte – dritte Teil, wirkt aber noch einigermaßen zeitgemäß. Als Statthalter des obersten Römers sollen Sie diverse Provinzen auf Vordermann bringen und mit Bädern und einer geregelten Verwaltung beglücken.

Action im All

Großer kommerzieller Erfolg war dem Weltraumspiel **Conflict: Freespace** zwar nicht beschieden, trotzdem gehört es zu den besten Vertretern des Genres. Als Raumpilot kämpfen Sie gegen zwei Alienrassen – allerdings verbünden Sie sich im Verlauf der Handlung mit einer davon. Die Missionen bieten einen gut ausbalancierten Mix aus deftiger Action und Simulationstiefe, erfordern aber einiges an Einarbeitung. PS



Fallout 2: Abenteuer in düsterer Endzeit-Welt.

Gold Games 4

Preis:	ca. 70 Mark	Hersteller:	Topware
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 100 MByte
Hardware:	Pentium 200, 32 MByte RAM, 8fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Diablo	Rollenspiel	Sehr gut
Conflict Freespace	Weltraumspiel	Sehr gut
Fallout 2	Rollenspiel	Sehr gut
Fallout	Rollenspiel	Gut
Knights & Merchants	Aufbauspiel	Gut
Uprising 2	Actionspiel	Gut
Scars	Action-Rennspiel	Gut
Pandemonium 2	Actionspiel	Gut
Die by the Sword	Actionspiel	Gut
Leisure Suit Larry 7	Adventure	Befriedigend
V 2000	Actionspiel	Befriedigend
Caesar 2	Aufbauspiel	Befriedigend
Max 2	Strategiespiel	Befriedigend
Might & Magic 6	Rollenspiel	Befriedigend
Redline Racer	Rennspiel	Befriedigend
3D Ultra Pinball	Flipper	Befriedigend
Rayman	Actionspiel	Ausreichend
Pro Pilot	Flugsimulation	Ausreichend
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Mangelhaft
Robo Rumble	Echtzeit-Strategie	Mangelhaft
SWAT 2	Echtzeit-Strategie	Mangelhaft

Zusammenfassung: Diablo ist zwar der einzige echte Klassiker, gerade Fans von Rollenspielen kommen aber mit Gold Games 4 auf ihre Kosten. Ansonsten dominiert eher Hausmannskost: gute Titel, die lange motivieren, aber ohne den Extrafunken Genialität.

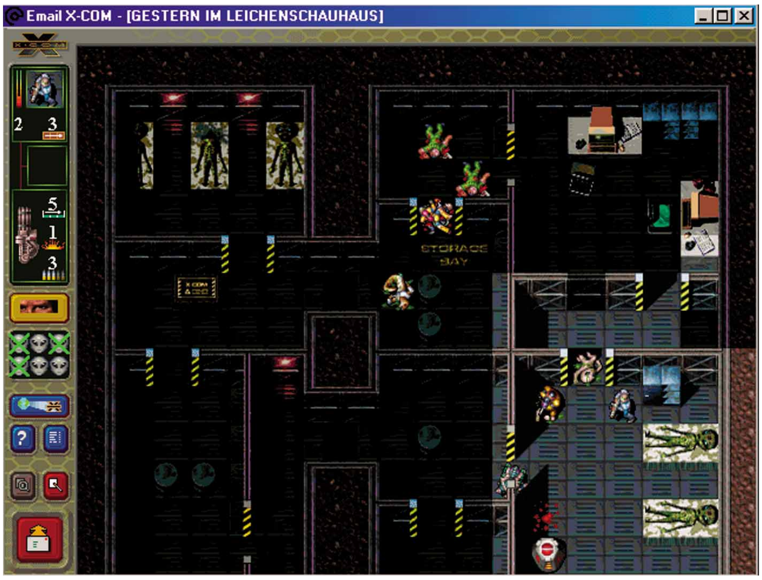
86% Spielspass

Aktuelle Spielesammlung mit grundsoliden Titeln.

Spaß im Briefkasten

E-Mail Games

Elektronische Post taugt nicht nur für Geschäftskorrespondenz, Kettenbriefe oder zum Turteln, sondern auch zum Spielen.



X-Com als »E-Mail Game« hat nicht ganz die taktische Tiefe wie sein Singleplayer-Vorbild.

Rüdiger Steidle



E-Mail für mich

Abteilungsleiter aufgepaßt: Die E-Mail Games sind echte Produktivitäts-Killer. Im Minutentakt dirigiere ich meine X-Com-Söldner durch düstere Raumschiffkorridore, schütze meinen König vor Micks ausgeklügelter Springer-Offensive und schwitze beim Elfmeterschießen gegen den gnadenlosen FC Gunnar.

In Sachen Aufmachung kommen die E-Mail Games zwar nicht an aktuelle Singleplayer-Spiele heran, sie taugen aber allemal zur Ablenkung vom grauen Alltag. Meine Favoriten sind X-Com und Fußball, die trotz des simplen Spielablaufs erstaunlich viele Raffinessen ermöglichen. Für maximalen Spielspaß sollten Sie übrigens mehrmals täglich online sein und Ihre Züge verschicken.

Beim Stöbern im E-Mail-Kasten kann einem die Lust am Internet vergehen: Zweifelhafte Finanz-Angebote (»Machen Sie Millionen mit Schaumkuchen«) und nervige Virus-Warnungen (»Öffnen Sie nicht diese Nachricht!«) türmen sich zu einem Haufen Langeweile. Die Post aus dem Hause Hasbro verbreitet hingegen jede Menge Spaß. Denn die Botschaft lädt Sie zu einer Partie E-Mail Games ein.

Fußball rundenweise

Während die Classic Games nur Umsetzungen bekannter Brettspiele sind (Schach, Backgammon, Mühle), können Sie bei Flottenmanöver (anders als in der Vorlage Schiffe versenken) zusätzlich Ihre Kähne bewegen und Spezialwaffen einsetzen. Der gespielte Krimi Cluedo kommt in der E-Mail-Variante nicht ganz an den Charme des Brettspiel-Klassikers heran. Fußball hat zwar mit einem echten Rasen-Match in etwa so viel zu tun wie die Kelly Family mit einem Friseurladen, ist aber spannender als manches Champions-League-Match. Und X-Com ist eine abgespeckte Variante des Taktik-Klassikers, in der Sie mit Marines gegen Aliens antreten.

Nur einer blecht

Dabei braucht jeweils nur derjenige Spieler die Original-CD, der das Spiel startet. Der zweite Teilnehmer kann sich die Software kostenlos im Internet herunterladen. Da die Programme alle nur etwa 1 bis 2 MByte groß sind, dauert der Download nicht lange; entsprechend simpel wirken Grafik und Sound. Alle E-Mail Games sind rundenbasiert. Wenn Sie Ihren Zug abgeschlossen haben, können Sie auf Knopfdruck eine E-Mail mit Ihrem Zug verschicken. Ihr Partner öffnet dann den Anhang per Mail-Programm und spielt seine Runde. Die Bedienung könnte kaum einfacher sein: Server-Konfiguration und der Nachrichten-Versand werden automatisch erledigt. RS

→ www.email-games.de



Fußball gehört zu den besten E-Mail Games.

E-Mail Games

Preis:	jeweils ca. 25 Mark	Hersteller:	Hasbro
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 1 MByte

Hardware: Pentium 60, 32 MByte RAM, 2fach CD, Internet-Zugang

Spiele (nur einzeln erhältlich)	Genre	Einzelwertung
X-Com	Strategie	Befriedigend
Fußball	Strategie	Befriedigend
Flottenmanöver	Strategie	Befriedigend
Cluedo	Strategie	Ausreichend
Classic Games	Strategie	Ausreichend

Zusammenfassung:
Die E-Mail Games bieten eine Menge Spaß zum Budget-Preis. Allerdings läßt die Motivation wegen der relativ simplen Spielkonzepte auf Dauer etwas nach.

65% Spielspass

Netter Zeitvertreib für zwischendurch.

Silver

Mit der Maus auf Schurkenhatz.



Diese Monster hatten keine Chance gegen unsere Spezialattacke.

Daß auch Europäer flotte Action-Adventures im Anime-Stil fertigbringen, beweist Infogrames mit **Silver**: Statt nur stur in Fernost abzukupfern, haben die Entwickler ihrem Heldenspektakel eine innovative Schwertsteuerung verpaßt. Dabei gehorcht der Waffenarm Ihres Helden David jeder Bewegung mit der Maus. Auch Spezialattacken lösen Sie so aus.

Wenn Sie sich im Tutorial an die ungewöhnliche Kampfvariante gewöhnt haben, machen Sie sich mit Ihrem digitalen Ego auf die Suche nach der entführten Freundin. Unterwegs entledigen Sie sich heranströmender Monsterscharen. Ab und zu treffen Sie auf Begleiter, von denen bis zu zwei Sie im Kampf unterstützen. MIC

Mick Schnelle

Schwungvolle Schwert-Action

Erstaunlich, wie gut die Maus-Schwertsteuerung funktioniert. Klar, dabei verkrampft man sich schon mal das Handgelenk, aber mit etwas Übung erledigen Sie auch stärkere Gegner mit links.

Daneben sind auch Story und Grafik nicht von schlechten Eltern. Silver ist ein schickes Action-Adventure, dessen flottem Flair man sich nur schwerlich entziehen kann.

Silver

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 140 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

82% Spielspass

Action-Adventure mit origineller Steuerung.

Die Mehrspieler-Referenz

StarCraft

GameStar »für Multiplayer-Perfektion« StarCraft

Auch anderthalb Jahre nach seinem Erscheinen ist Blizzards Meisterwerk nicht veraltet – jetzt gibt's das gute Stück zum Schnäppchenpreis.

Auf Bonus-CD: Patch V 1.07



Ein massiver Zerg-Angriff vernichtet eine terranische Basis.

Drei Feinde sollt ihr sein: Im Echtzeit-Strategiespiel StarCraft zanken drei Sciencefiction-Völker um die Herrschaft im Weltraum. Die Menschen der Zukunft schlagen sich untereinander und sowohl mit den schleimigen Zerg als auch mit den hochmütigen Protoss herum. Während jeder der drei Kampagnen zu je zehn Missionen übernehmen Sie eine der sehr unterschiedlichen Rassen. Dabei erleben Sie nicht einfach nur den Krieg aus verschiedenen Perspektiven, sondern die epische Story nimmt ihren Verlauf durchgehend über alle Einsätze.

Perfekte Balance

Wie bei C&C 3 sammeln Sie Ressourcen (Gas und Kristalle), errichten Gebäude und bilden Kämpfer aus. Jede Seite kann etwa zehn verschiedene Einheiten einsetzen, wobei das Schere-Stein-Papier-Prinzip bis zur Perfektion verfeinert wurde: Gegen jede Taktik ist ein Kraut gewachsen, kein Truppentyp ist zu mächtig. Besonders im hervorragenden Mehrspieler-Modus kommt diese Stärke zum Tragen, aber auch der Computergegner nutzt seine Möglichkeiten gut aus. Die Solo-Missionen sind stark geskriptet, enthalten also vorbestimmte Ereignisse, die automatisch ablaufen, sobald sie, beispielsweise durch einen Angriff, ausgelöst werden. Dadurch erzählen die Einsätze die Geschichte weiter.

Kartenfabrik

Im Spiel ist ein leicht zu bedienender Editor eingebaut, mit dem Sie ohne allzu großen Aufwand vom komplexen Szenario bis zur einfachen Mehrspielerkarte alles entwerfen können. Falls Ihnen das zu mühsam ist: Im Internet veröffentlichen Fans immer wieder neue Mehr- und Solospielerkarten, die Sie herunterladen und problemlos ins Spiel integrieren können. Die beste Adresse dafür ist www.starcraft.org.

Ob im Netzwerk, per Modem oder im Internet auf Blizzards Servern, StarCraft-Multiplayer lebt. Auch heute werden allein im Battlenet noch täglich über 10.000 Partien gespielt. Fürs Internet-Spiel benötigt jeder Weltraum-General eine eigene CD, im Netzwerk reicht ein Exemplar für bis zu sieben Spieler. GUN



Der Atomschlag verdampft die Protoss-Flotte.

Gunnar Lott



Auf ins All!

Obwohl mittlerweile Age of Empires 2 die Krone des Genre-Königs trägt, bleibt StarCraft in puncto Multiplayer weiter ungeschlagen. Aber auch wenn Sie unvernetzt oder kein großer Stratege sind – StarCraft macht trotz leicht veralteter Grafik und starker Konkurrenz auch heute noch so viel Spaß, daß es in jede wohlsortierte Spielesammlung gehört. Noch schöner wäre es allerdings, wenn für 50 Mark auch das hervorragende Addon Brood War beiläge.

StarCraft

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Blizzard
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 75 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

90% Spielspass

Immer noch das zweitbeste Echtzeit-Spiel.

Dark Project Director's Cut

Mit List und Tücke, Pfeil und Bogen.



Eine der neuen Missionen: Garrett muß in die Diebesgilde einbrechen.

Das Diebes-Meisterwerk von Looking Glass gab vor nicht ganz einem Jahr den 3D-Spielen neue Impulse. Als Meisterdieb Garrett machen Sie in **Dark Project** eine mittelalterliche Fantasy-Metropole unsicher. Um an die Beute zu gelangen, müssen Sie in schwer bewachte Villen und Paläste eindringen.

Weil Garrett schon nach wenigen Treffern das Zeitliche segnet, fallen Frontalangriffe aus; statt dessen schleichen Sie von Schatten zu Schatten und schlagen Gegner von hinten mit einem Knüppel bewußtlos. Ein Sammelsurium von Pfeilen hilft auf weite Distanz gegen Feinde. Der neue Director's Cut enthält drei zusätzliche Missionen und einen Leveleditor. CS

Christian Schmidt

Schattenkrieger

3D-Actionfreunde, umdenken: Die Brachialmethode führt bei Dark Project zu nichts. Die langsamere Gangart funktioniert aber so prächtig, daß man schon nach wenigen Minuten leise zwischen den Schatten entlangflitzt. Die drei neuen Levels (inklusive passender Videos) sind genauso spannend wie die ursprünglichen Missionen und verlängern den Spielspaß noch mal ordentlich.

Dark Project Director's Cut

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 290 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 233	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

86% Spielspass

Action plus unvergleichliche Atmosphäre.

Spiele frisch reduziert

Aktuelle Budgetspiele

Alle Neuerscheinungen zu günstigen Preisen in einer Liste.

Sie wollen vor Weihnachten noch ein Schnäppchen machen? Kein Problem: Unsere Liste ist die beste Kaufberatung. Anhand der Informationen zu jedem Programm können Sie schnell entscheiden, ob es Ihren Geschmack trifft. Wenn Sie mehr wissen wollen, empfehlen wir einen Blick in den Original-Test; in welcher Ausgabe Sie den finden, steht ebenfalls in der Tabelle. CS



Airline Tycoon First Class: Solide Wirtschaftssimulation rund um den weltweiten Flugverkehr.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
NEU	Airline Tycoon First Class	Wirtschaftssimulation	74%	1999	7/99	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	Anno 1602	Aufbauspiel	88%	1998	5/98	Anno 1602 Königsedition (Comp.)	60 Mark	(0190) 51 05 50
	Capitalism Plus	Wirtschaftssim.	–	1996	–	Game Factory	20 Mark	(02131) 79 54 90
	Carmageddon 2	Actionspiel	–	1998	–	Trio Infernale (Comp.)	50 Mark	(040) 89 70 33 33
	Colin McRae Rally	Rennspiel	87%	1998	10/98	Codemasters	30 Mark	(0190) 87 32 68 610
	Command & Conquer 2	Echtzeit-Strategie	87%	1996	–	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	85%	1998	8/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
NEU	Dark Project Director's Cut	Action-Adventure	86%	1999	2/99	Eidos Premier Collection	50 Mark	(0180) 522 31 24
NEU	Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	–	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
NEU	Die by the Sword	Actionspiel	79%	1998	5/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
NEU	Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
NEU	Fallout 2	Rollenspiel	83%	1998	1/99	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
	Future Cop LAPD	Actionspiel	73%	1999	3/99	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Gangsters	Wirtschaftssimulation	57%	1998	1/99	Eidos Premier Collection	40 Mark	(0180) 522 31 24
NEU	Heart of Darkness	Jump-and-run	60%	1998	8/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Hercules	Jump-and-run	71%	1997	12/97	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	iF22	Flugsimulation	71%	1997	10/7	Game Factory	20 Mark	(02131) 79 54 90
NEU	Knights & Merchants	Aufbauspiel	80%	1998	10/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
NEU	KKND 2	Echtzeit-Strategie	74%	1998	7/98	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
	Missing in Action	Actionspiel	77%	1998	9/98	GT Replay	20 Mark	(01805) 25 43 91
NEU	Pandemonium 2	Jump-and-run	80%	1998	3/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
	Peron	Denkspiel	–	1998	–	Das Orignal	10 Mark	(02327) 99 75 50
	Resident Evil	Action-Adventure	65%	1997	10/97	Trio Infernale (Comp.)	50 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Scars	Action-Rennspiel	70%	1999	2/99	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
NEU	Silver	Action-Adventure	82%	1999	5/99	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	StarCraft	Echtzeit-Strategie	90%	1998	6/98	Infogrames Softprice	50 Mark	(0190) 51 05 50
	Superbike World Championship	Rennspiel	78%	1999	4/99	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
	T.A. Kingdoms	Echtzeit-Strategie	76%	1999	8/99	GT Interactive	50 Mark	(01805) 25 43 91
	TOCA 2	Rennspiel	88%	1999	5/99	Codemasters	30 Mark	(0190) 76 18 88
	Tomb Raider 2	Action-Adventure	89%	1997	12/97	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	88%	1997	11/97	GT Replay	20 Mark	(01805) 25 43 91
	Unreal	3D-Action	91%	1998	7/98	GT Replay	30 Mark	(01805) 25 43 91
	Unreal	3D-Action	91%	1998	9/98	Trio Infernale (Comp.)	50 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Uprising 2	Actionspiel	82%	1999	2/99	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50
NEU	V-Rally	Rennspiel	48%	1999	6/99	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50

CD-Inhalt 1/2000

Jörg Spormann



Demo-Geheimnisse

Hätte Origin geahnt, wie viele Reaktionen, Anregungen und Tips es auf unsere Exklusiv-Demo zu **Ultima 9** vom letzten Mal geben würde, ich glaube, sie hätten die Demo schon früher veröffentlicht und sich damit eine Menge Arbeit beim Beta-Testen erspart. Aber wer kann schon ahnen, was Spieler alles in einer Demo entdecken? Die Backmaschine produziert zum Beispiel massenhaft Brot. Doch hätten Sie damit versucht, eine Treppe zu bauen, um auf das Dach zu gelangen? Ich nicht, aber wie's genau geht, verraten wir bei den Kurztips auf Seite 212. Ob die Top-Demo zu **Age of Empires 2** ebenfalls Gags enthält? Das komplette Tutorial bringt schon eine Menge Spielspaß, doch die Zufallskarten bergen bestimmt noch ein paar Geheimnisse...

Wenn schon Demos für soviel Spannung sorgen, dürften Sie mit den drei Vollversionen, wie der Name schon sagt, voll auf Ihre Kosten kommen. Action pur ist bei **Incoming** angesagt, das sich sehr gut für Einsteiger eignet, und dessen 3D-Grafik auch nach 18 Monaten immer noch beeindruckt. Mit dem hervorragenden Taktikspiel **Panzer General 3D** verkürzen wir Ihnen die langen Winterabende genauso wie mit der komplexen Wirtschaftssimulation **Capitalism**.

Unter den zehn Video-Specials befinden sich wieder zwei **GameStar-Duelle**. Michael Galuschka (Bayern) und Heinrich Lenhardt (Kalifornien) treten zu einer Internet-Basketball-Partie **NBA Live 2000** an. Der Vorsprung des Siegers ist äußerst knapp. Im Multiplayer-Gefecht zum 3D-Actionspiel **Wheel of Time** bekriegen sich Christian Schmidt, Rüdiger Steidle und Peter Steinlechner.

Demo-CD

Vollversion

Incoming	\ISetup.exe
Anleitung zu Incoming	\Incoming.pdf

Demos

Action:	
Pong	\Demos\Pong\Pongdemo.exe
Soul Reaver	\Demos\Soul\Srdemo_v12.exe
Strategie:	
Age of Empires 2	\Demos\Aoe2\Aoe2demo.exe
Thandor	\Demos\Gamestar.de
Sport:	
Fifa 2000	\Demos\Fifa\F2kdemuk.exe
Sega Rally 2	\Demos\Segar2\Rally2.exe
Simulation:	
Armored Fist 3	\Demos\Armf3\Setup.exe
Adventures:	
Tomb Raider 4	\Demos\Tomb4\Setup.exe

Videos

Final Fantasy 8	\Videos\Final.mpg
Halo	\Videos\Halo.mpg
Indiana Jones 5	\Videos\Indy.mpg
NBA Live 2000 Multiplayer-Duell	\Videos\Nba.mpg
Starlancer	\Videos\Starlanc.mpg
SWAT 3	\Videos\Swat3.mpg
The Sims	\Videos\Sims.mpg
Theme Park World	\Videos\Theme.mpg
WarCraft 3, Trailer	\Videos\Warcraft.mpg
Wheel of Time Multiplayer-Duell	\Videos\Wheel.mpg

Programme

1&1 Internet.Profis	\Diverses\1und1\Gamestar.exe
1&1 T-ISDN	\Diverses\1und1\Isdn2.pdf
AOL-Zugangssoftware	\Diverses\Aol\Aolsetup.exe
DirectX 7.0 (dt.) für Windows 95/98	\Diverses\Directx\Dx7ger.exe

Bonus-CD

Vollversionen

Panzer General 3D	\Setup.exe
Anleitung zu Panzer General 3D	\Pgmanual.pdf
Patch auf Version 1.2	\Patch\Panz3d*.*
Capitalism	\Install.exe
Anleitung zu Capitalism	\Capitalism.pdf

Patches

Anno 1602 Addon Patch 5	\Patch\Anno\Ninager5.exe
Armored Fist 3 Patch	\Patch\Armf3\Af3upd8h.exe
Castrol Honda Superbike 2000 V1.4	\Patch\Castrol\Chs2000patch14.exe
Colin McRae Rally V1.4	\Patch\Colin\European.exe
Drakan V444	\Patch\Drakan\Setup.exe
Earth 2150 V1.2	\Patch\Earth*.*
Flight Unlimited 3 V2.0 (US)	\Patch\Flight\Fu3patch.exe
Grand Prix Legends V1.2	\Patch\Grand\Gplde12.exe
Kicker Fußballmanager V1.01	\Patch\Kicker*.*
Kicker Fußballmanager LAN V1.02	\Patch\Kicker\Netz*.*
Nascar Revolution V1.04	\Patch\Nascar\Revolutionv104.exe
NHL 2000 Patch 2	\Patch\Nhl\Nhl2000patch.exe
NHL 2000 Roster-Update	\Patch\Nhl\Nhl2r11.exe
Rainbow Six: Rogue Spear V2.04	\Patch\Rogue\Rogue204.exe
Seven Kingdoms 2 V1.12	\Patch\Sevenk2\7kii112.exe
Soul Reaver V1.2	\Patch\Soul\Srpatch_v12.exe
StarCraft V1.07	\Patch\Starc\Star_107.exe
StarCraft: Brood War V1.07	\Patch\Starc\Bw_107.exe
T.A. Kingdoms V2.0	\Patch\Taking\1x-2db.exe
Unreal Editor Patch	\Patch\Unrealed\Setup.exe
Warzone 2100 V1.09	\Patch\Warzone\Wz109.exe

Programme

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22	\Diverses\Grafik\3dfx_th3*.*
Acrobat Reader 4.0	\Diverses\Acrobat\Ar40deu.exe
Beta-TweakIt	\Diverses\Grafik\Tweakit\Betatweakit.exe
DataStar	\Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
Delete Tool	\Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
DirectX 7.0 (dt.)	\Diverses\Directx\Dx7ger.exe
DirectX Buster	\Diverses\Dxbust\Dxb1321d.exe
Dirty Little Helper 98 Lite Update	\Diverses\Dlh98\Setup.exe
Fastcard	\Diverses\Grafik\Fastcard\Fc114ins.exe
Gamechannel Anmeldung	\Diverses\Gamec\Gamechannel.exe
HyperSnap DX 3.50	\Diverses\Hypers\Hysnapp.exe
PowerStrip 2.54	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
Rage 128 Tweaker	\Diverses\Grafik\Rage128\Setup.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK)	\Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls	\Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
Setup MOC	\Diverses\Grafik\Setmoc\Setupmoc.exe
Tweak Utility für Savage	\Diverses\Grafik\S3tweak\S3tweak.exe
Voodoo 3 Overclock-Utility	\Diverses\Grafik\V3oc2400*.*
Voodoo 3 Tweaker	\Diverses\Grafik\V3tweak\V3tweaker.exe

Leserprogramme

Adventure Base	\Diverses\Leser\Advent\Setup.exe
FBE1	\Diverses\Leser\Fbe1\Fbe1.exe
Kasono	\Diverses\Leser\Kasono\Setup.exe
Moonlander	\Diverses\Leser\Moon\Setup.exe
Spiel Mich	\Diverses\Leser\Spiel\Setup.exe

Specials

Age of Empires 2, Kampagne	\Diverses\Updates\Aoe2\Campaign*.*
Age of Empires 2, Szenarios	\Diverses\Updates\Aoe2\Scenario*.*
Civilization Test of Time, Karte	\Diverses\Updates\Civtot\Setup.exe
Command&Conquer 3, Karte	\Diverses\Updates\Cc3*.*
Drakan, Editor	\Diverses\Updates\Drakan\Setup.exe
Heroes of M&M 3	\Diverses\Updates\Homm3*.*
Railroad Tycoon 2 Gold, Karte	\Diverses\Updates\Rt2g*.*

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo 3 2000 Ref.	\Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9xdx7.exe
3Dfx Voodoo 3 3000 Ref.	\Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9xdx7.exe
3Dfx Voodoo Banshee	\Treiber\3dfx\Banshee\Vbw9x-dx7.exe
ASUS AGP-V6600 Geforce	\Treiber\Asus\V6600\66348a5.exe
Elsa Synergy 2	\Treiber\Elsa\Syn2\Syii_w9x.exe
Elsa Winner 2	\Treiber\Elsa\Winner2\Win2_w9x.exe
Elsa Winner 1000/T3D	\Treiber\Elsa\Winnert3d*.*
Guillemot 3D Cougar	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dp2xc-9x-240.exe
Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dp2xc-9x-240.exe
Guillemot Maxi Gamer Xentor	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dp2xc-9x-240.exe
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dp2xc-9x-240.exe
Guillemot 3D Prophet	\Treiber\Guillemot\Prophet\D3dp-9x-353.exe
Number 9 Revolution 3D	\Treiber\Number9\Rev3d\Setup.exe
Nvidia Detonator-Treiber V3.53	\Treiber\Nvidia\Setup.exe

Soundkartentreiber

Creative Labs Soundblaster Live 3.0	\Treiber\Clabs\Sblive\Setup.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Vollversion
Panzer General 3D

Der Rundenstrategie-Klassiker hat es gerade erst in unsere Top 100 der wichtigsten PC-Spiele geschafft. Wir präsentieren Ihnen Panzer General 3D als Vollversion.

Unsere Vollversion **Panzer General 3D** ist eine exzellente Wahl für Taktiker. Als deutscher, amerikanischer, britischer oder russischer General führen Sie eine kleine Armee über die Hex-Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. In fünf spannend verzweigenden Kampagnen gewinnen Ihre Truppen ständig an Erfahrung, werden schlagkräftiger und bekommen Angriffs- oder Defensivboni. Nur Ihr strategisches Geschick entscheidet über den Ausgang der Auseinandersetzung. Ob allein gegen den Computer oder via Netzwerk, Internet oder E-Mail gegen einen menschlichen Opponenten – **Panzer General 3D** sorgt für fesselnde Schlachten. Dabei können Fortgeschrittene wie Profis gleichermaßen an den kniffligen Einsätzen und motivierenden Kampagnen tüfteln.

Angriff bei Almadores

Wenn Sie einen der Vorgänger oder den Nachfolger Panzer General 4 gespielt haben, dürften Sie sich sofort zurechtfinden. Einsteiger sollten dagegen zunächst im Hauptmenü auf »Szenario« klicken und dort »Angriff bei Almadores« wählen. Erläuterungen zu der Tutorial-Mission finden Sie im Handbuch (auf CD) auf Seite 3 bis 13. Sie lernen dort alles Wichtige über die Bedienung sowie die Einheiten und bekommen nützliche Taktik-Tips.

Per Klick zum Sieg

Die Bedienung ist denkbar einfach. Wenn Sie auf der Karte eine Einheit per Mausklick auswählen, wird Ihnen durch die abgedunkelten Hexfelder angezeigt, wohin sie ziehen kann. Ein weiterer Mausklick schickt die Abteilung zu ihrem Bestimmungsort. Wenn ein Feind in Waffenreichweite ist, können Sie sich eine Verlustprognose anzeigen lassen, indem Sie den Mauszeiger über das gegnerische Einheitensymbol bewegen. Ein Klick genügt, und Ihre Truppen greifen die Einheiten an. RS



Auf dem Vormarsch nach Berlin nehmen unsere Verbände eine Stadt in die Zange.



Artillerie schützt angrenzende Einheiten.

Taste	Funktion
N	nächste Einheit
A	Luft-/Bodenmodus
S	Übersichtskarte
I	Inspektionsmenü
Z	Tastaturbelegung
X	Zug zurücknehmen

Installation

Klicken Sie im Bonus-CD-Menü nacheinander auf »Vollversion«, »Vollversion: Panzer General 3D« und »Installation«. Im folgenden Installationsprogramm können Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte einrichten. Rufen Sie danach im GameStarter unter »Vollversion« den »Patch 1.2« auf, und kopieren Sie das Programm in ein temporäres Verzeichnis. Das Setup startet automatisch. Wählen Sie dann das Installationsverzeichnis von Panzer General 3D, klicken Sie auf »Öffnen« und bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit »Yes«.

DirectX

Wenn Sie im Setup von Panzer General 3D gefragt werden, ob Sie DirectX installieren möchten, klicken Sie auf »Nein«, da sonst eine Fehlermeldung erscheint. Für den unwahrscheinlichen Fall, daß Sie DirectX noch nicht in der Version 5.0 oder höher installiert haben, können Sie im GameStarter unter »Programme« DirectX 7.0 installieren.

Handbuch

Sie finden das Handbuch auf der Bonus-CD unter dem Eintrag »Vollversion« und »Anleitung zu Panzer General 3D«. Wenn Sie den Acrobat Reader installiert haben, erscheint die Anleitung sofort nach einem Klick auf »Anzeigen«. Ansonsten installieren Sie zuerst das Anzeigeprogramm. Das erledigen Sie im gleichen Menü.

Vollversion

Incoming

Dauer-Action und prachtvolle 3D-Grafik bieten Ballerspaß pur: installieren, loslegen, zerspratzende Aliens jagen.

Eine Alienrasse bedroht in naher Zukunft die Menschheit. Um die bevorstehende Invasion abzuwenden und die außerirdischen Außenposten in der Arktis zu zerstören, wird auf dem Kilimandscharo eine Ortungsstation errichtet. Nun sind Sie als tapferer Pilot der irdischen Streitkräfte gefordert, mit Panzern, Hubschraubern, Kampfjets und schwerer Artillerie den Feind zurückzuschlagen.

Die Hintergrundgeschichte zu **Incoming** führt zur eindeutigen Order: Vernichten Sie alle gegnerischen Kampfeinheiten. Achten Sie bei allen Einsätzen stets auf Ihr Radar, das Feinde durch rote Dreiecke kennzeichnet. Der Pfeil in der oberen Bildschirmmitte weist Ihnen den Weg zum nächsten Gegner oder zum Missionsziel. Da Sie über einen unbegrenzten Munitionsvorrat verfügen, müssen Sie Ihr Augenmerk nur auf Zielen und Ausweichen richten.

Das Handbuch

Sie finden das deutsche Handbuch auf der Demo-CD unter dem Eintrag »Vollversion« und »Anleitung zu Incoming«. Wenn Sie den Acrobat Reader installiert haben, erscheint die Anleitung sofort nach einem Klick auf »Anzeigen«. Ansonsten installieren Sie zuerst den Reader, der sich auf der Bonus-CD unter »Vollversion« befindet.

Installation

- Sie benötigen einen Pentium 133 mit 16 MByte RAM, 44 MByte Festplattenplatz und eine 3D-Karte. Die CD muß sich zum Spielen stets im Laufwerk befinden.
- Klicken Sie im Menü der Demo-CD auf »Vollversion«, »Vollversion: Incoming« und »Installation«.
- Um die Tastatursteuerung zu ändern, wählen Sie im Hauptmenü »Options« und anschließend »Controller Configuration«. Dort können Sie wahlweise auf Maus (am besten!) oder Joystick umschalten.

DirectX

Wenn Sie am Ende der Installation gefragt werden, ob Sie DirectX 5.2 installieren möchten, klicken Sie unbedingt auf »Cancel«, da sonst eine Fehlermeldung erscheint. »DirectX 7.0« können Sie im CD-Menü unter »Vollversion« installieren.

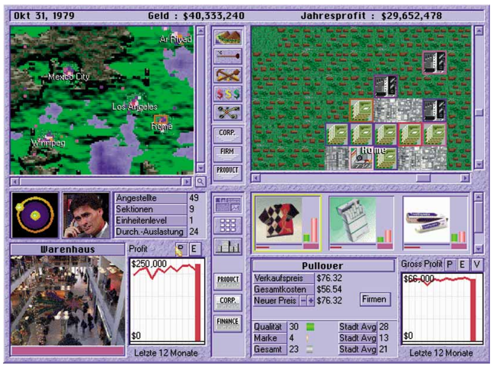


Gegen die ziel-sicheren Raketen haben die Aliens keine Chance.

Vollversion

Capitalism

Als Boß eines weltweit operierenden Wirtschafts-imperiums heißt es kaufen, spekulieren und verkaufen.



In Rom verkaufen wir gewinnbringend neckische Pullover.

Die komplett deutsche Vollversion der Wirtschaftssimulation enthält neben 17 Szenarien und dem Spiel auf einer Zufallskarte ein ausführliches Tutorial. Dabei lernen Sie, worauf es beim Aufbau eines Handelsimperiums ankommt. Errichten Sie Minen, Warenhäuser und Depots, kaufen Sie günstig Rohstoffe und Güter ein, um sie gewinnbringend an den Konsumenten zu bringen. Mit dem Profit erwerben Sie Aktien (am besten die der Konkurrenz), um durch geschicktes Spekulieren die Kontrahenten auszustechen. Sie können Ihre Angestellten zu Schulungen schicken, Werbung für Ihre Produkte organisieren oder ein Markenprodukt schaffen. In jedem Fall gilt es, den eigenen Konzern an die Weltspitze zu bringen. JS

Installation

Klicken Sie im Bonus-CD-Menü nacheinander auf »Vollversion«, »Vollversion: Capitalism« und »Installation«. Das Installationsprogramm richtet das Spiel auf Ihrer Festplatte ein. Das Spiel benötigt kein Windows, läßt sich aber problemlos damit spielen. Sie müssen lediglich mit den Pfeiltasten im Installationsmenü den Eintrag für die Soundkarte auswählen, die von Ihrem System unterstützt wird. Das Programm läuft auf allen gängigen Windowsrechnern und benötigt 12 MByte Festplattenplatz.

Das Handbuch

Das ausführliche Handbuch befindet sich auf der Bonus-CD unter »Vollversion« und »Anleitung zu Capitalism«. Wenn Sie den Acrobat Reader installiert haben, erscheint die Anleitung sofort nach einem Klick auf »Anzeigen«. Ansonsten installieren Sie zuerst das Anzeigeprogramm. Den Reader finden Sie im gleichen Menü.

Auf CD: ausführliche Beschreibungen

Demos

▶ Fifa 2000

Sportspiel | Windows 95
Pentium 200 | 16 MByte RAM
Festpl.: 42 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegungsrichtungen
[A] .... grätschen, flanken
[S] .... Spieler wechseln, passen

▶ Tomb Raider 4

Action-Adventure | Windows 95
Pentium 233 | 16 MByte RAM
Festpl.: 16 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegungsrichtungen
[ ] .... Waffe ziehen
[CTRL] .... feuern, benutzen

▶ Thandor

Echtzeit-Strategie | Windows 95
Pentium 200 | 64 MByte RAM
Festpl.: 88 MByte



Linksklick .... Einheit, Gebäude wählen
[↑] [↓] [←] [→] .... Karte scrollen
Rahmen ziehen .... Gruppe wählen

▶ Sega Rally 2

Rennspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 80 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .. beschleunigen, bremsen, links, rechts
[A] .... hochschalten
[Y] .... runterschalten

▶ Soul Reaver

Actionspiel | Windows 95
Pentium 266 | 16 MByte RAM
Festpl.: 31 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegungsrichtungen
[ESC] .... Optionsmenü
[RETURN] .... Zaubermenü

Armored Fist 3

Panzersimulation | Windows 95
Pentium 233 | 64 MByte RAM
Festpl.: 54 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegungsrichtungen
[ ] .... feuern
[A], [D] .... Turm links, rechts drehen
[W], [S] .... Kanone heben, senken

▶ Pong

Actionspiel | Windows 95
Pentium 166 | 16 MByte RAM
Festpl.: 14 MByte



[↑] [↓] [←] [→] .... oben, unten, links, rechts
[RETURN] .... Extra benutzen
Rechte [SHIFT] .... Extra auswählen
[ESC] .... Pause

Patches

Der Patch für den **Unreal-Editor** behebt endlich die Probleme mit manchen Grafikkarten, bei **Warzone 2100** erhalten Sie mit der Version 1.9 neue Bauteile für Fahrzeuge und Waffen, und der Patch zu **Soul Reaver** ermöglicht die Unterstützung von Gamepads mit weniger als acht Feuerknöpfen. Für die deutsche Version von **Drakan** werden viele Fehler im Multiplayerbereich und bei der Grafikkarten-unterstützung behoben. Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

- Anno 1602 Addon Patch 5
- Armored Fist 3 Patch
- Castrol Honda Superbike 2000 V1.4
- Colin McRae Rally V1.4
- Drakan V444 (dt.)
- Earth 2150 V1.2
- Flight Unlimited 3 V2.0 (US)
- Grand Prix Legends V1.2
- Kicker Fußballmanager V1.01
- Kicker Fußballmanager LAN V1.02
- Nascar Revolution V1.04
- NHL 2000 Patch 2
- NHL 2000 Roster-Update
- Rainbow Six: Rogue Spear V2.04
- Seven Kingdoms 2 V1.12
- Soul Reaver V1.2
- StarCraft V1.07
- StarCraft: Brood War V1.07
- T.A. Kingdoms V2.0
- Unreal Editor Patch
- Warzone 2100 V1.09

Top-Demo

► Age of Empires 2

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 80 MByte	

Die Krone der Echtzeit-Strategie trägt der zweite Teil von Age of Empires zurecht. Mit unserer Top-Demo können Sie sich in der Einführungskampagne oder einer Zufallskarte davon überzeugen. Im Multiplayer-Szenario dürfen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten.

Die Demo läßt Sie das komplette Tutorial um den Helden William Wallace spielen. Innerhalb von sieben Missionen lernen Sie als Anführer der Kelten Schritt für Schritt, wie Sie eine schlagkräftige Armee aufbauen und kommandieren. Sie erweitern Ihre Stadt, beschaffen Gold, Steine, Holz und Nahrungsmittel, treiben Handel und besiegen Ihre Feinde, in diesem Fall die Engländer. Zudem können Sie sich auf einer Zufallskarte beliebig oft mit dem Computergegner messen oder per Internet beziehungsweise Netzwerk gegen bis zu vier Feldherren antreten.

Um die Kampagne zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf »Tutorial«. Dort wählen Sie eine der sieben Missionen aus. Die Zufallskarte wird über »Campaign« und »Random Map« aufgerufen. Zur De-Installation klicken Sie unter »Start/Programme/Microsoft Games/ Age of Empires II Trial« auf den Eintrag »Uninstall«.



Die blauen Truppen stürmen mit Rittern und Trebuchets die gegnerische Burg.

↑ ↓ ← →	Karte scrollen
Linksklick	Einheit auswählen
Rahmen ziehen	Gruppe bilden
Rechtsklick	bewegen, angreifen, ausführen
F1 bis F9	Gruppe zuweisen
1 bis 9	Gruppe anwählen

Wettbewerb Leserprogramme

Nachdem der letzte Wettbewerb online stattfand, sind diesmal wieder alle fünf teilnehmenden Programme auf unserer Bonus-CD vertreten. Wählen Sie über die Mitmachkarte im Heft Ihren Favoriten. So können Sie an der Verlosung teilnehmen, und der Sieger des Leserwettbewerbs erhält ein neues Spiel seiner Wahl. Wenn auch Sie ein interessantes Spiel oder nützliches Tool programmiert haben und ein Computerspiel Ihrer Wahl gewinnen möchten, dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

oder an **cd@gamestar.de**

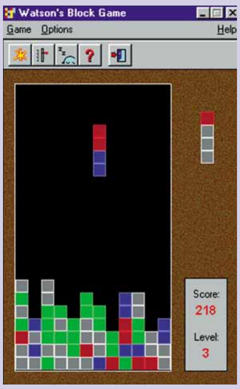
Wenn Sie uns ein Bild von sich mitschicken, wird außerdem Ihr Portrait auf der CD zu sehen sein.

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. **Adventure Base von Florian Hartkop**
2. **FBE1 von Jens Niedling**
3. **Kasono von Lukas Bauhaus**
4. **Mondlander von Christian Korscheck**
5. **Spiel Mich von Florian Förster**

Gewinner 12/99

Die GameStar-Leser haben **Johannes Wallroth** mit seinem Spiel **Block Game** zum Sieger des Wettbewerbs der Ausgabe 11/99 gekürt. Den zweiten Platz erreichte Michael Haller mit Artris vor Timm Freitag mit Teamtris.



Den Leserwettbewerb aus GameStar 12/99 gewinnt Block Game von Johannes Wallroth.

Treiber

Auf der Bonus-CD finden Sie aktuelle Treiber für alle gängigen Grafikkarten. Ebenso ist das neue, knapp 30 MByte große Update V3.0 für die **Soundblaster Live** vertreten. Eine genaue Beschreibung, Hinweise zur Installation und Infos über die Verbesserungen lesen Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

3D-Kartentreiber:

- 3Dfx Voodoo3 2000 Referenztreiber
- 3Dfx Voodoo 3 3000 Referenztreiber
- 3Dfx Voodoo Banshee
- ASUS AGP-V6600 Geforce
- Elsa Synergy 2
- Elsa Winner 2
- Elsa Winner 1000/T3D
- Guillemot 3D Cougar
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2
- Guillemot Maxi Gamer Xentor
- Guillemot Maxi Gamer Xentor 32
- Guillemot 3D Prophet
- Number 9 Revolution 3D
- Nvidia Detonator-Treiber V3.53

Soundkartentreiber:

- Creative Labs Soundblaster Live 3.0

Specials

Die neue Referenz im Strategiegenre hat es vielen unserer Leser auf Anhieb angetan. So erreichten uns jetzt bereits die ersten Szenarien und Kampagnen zu **Age of Empires 2**. Außerdem gibt es eine Karte für **Command&Conquer 3**. Zu **Drakan** haben wir für Sie einen Editor, mit dem Sie ganz einfach eigene Karten, Monster und Rätsel einbauen können. Fast alle Objekte im Spiel können neu erschaffen oder verändert werden.

- Age of Empires 2, Kampagne
- Age of Empires 2, Szenarios
- Civilization Test of Time, Karte
- Command & Conquer 3, Karte
- Drakan, Editor
- Heroes of M&M 3
- Railroad Tycoon 2 Gold, Karte

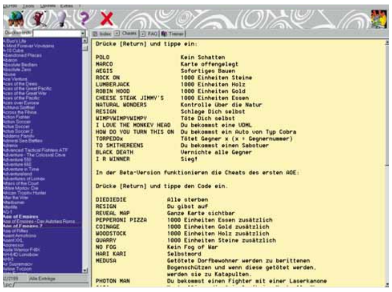
Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

- 3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22
- Acrobat Reader 4.0
- Beta-TweakIt
- DataStar
- Delete Tool
- DirectX 7.0 (dt.)
- DirectX Buster
- Dirty Little Helper 98 Lite Update
- Fastcard
- Gamechannel Anmeldung
- HyperSnap DX 3.50
- PowerStrip 2.54
- Rage 128 Tweaker
- Savegame Editor Construction Kit
- Setup Controls
- Setup MOC
- Tweak Utility für Savage
- Voodoo 3 Overclock-Utility
- Voodoo 3 Tweaker

▶ DLH 98 Lite Update

Mit dem November-Update zur umfassenden Hilfesammlung Dirty Little Helper 98 Lite erhalten Sie wieder eine ganze Reihe neuer Cheats und Trainer. Darunter befinden sich Tricks zu **Age of Empires 2**, **Fifa 2000**, **Driver**, **GTA 2** oder **Homeworld**. Die neue Version ergänzt automatisch alle bestehenden, funktioniert aber auch für sich. Zudem sind Tips und Komplettlösungen zu älteren Spielen enthalten.



Der Dirty Little Helper 98 Lite wird durch das Update auf den neuesten Stand gebracht.

▶ GameStar DataStar

Sie wollen wissen, welche Wertung **Baldur's Gate** erhalten hat? Sie suchen den aktuellen Patch zu **Half-Life (dt.)**? Mit unserem DataStar können Sie das alles und

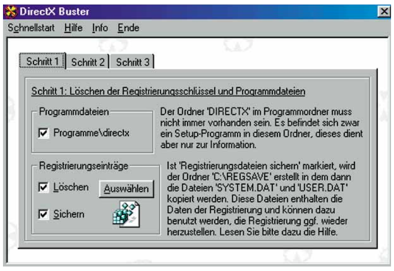


Mit unserem DataStar finden Sie schnell sämtliche GameStar-Inhalte.

noch viel mehr herausfinden. Durch monatliche Ergänzungen ist er stets auf dem neuesten Stand der GameStar-Geschichte. Er präsentiert Ihnen die vollständige Übersicht aller Tests, CD-Programme sowie sämtlicher Tips & Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Ein Klick auf eine Rubrik sortiert die Daten, erneutes Klicken kehrt die Reihenfolge um. Suchfunktion, Auswahlmenüs sowie Statistikoptionen sind ebenfalls integriert. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen.

► DirectX Buster

Da es bei der Installation von Treibern immer wieder vorkommt, daß Probleme mit DirectX auftreten, ist es oft sehr hilfreich, alle Komponenten der Grafikschnittstelle aus dem System zu entfernen, bevor man sie neu installiert. Es gibt aber keine De-Installationsfunktion von DirectX, so daß der DirectX Buster von Dominik Schindler äußerst gelegen kommt. Er ist komplett in Deutsch mit Hilfefunktionen ausgestattet und entfernt sämtliche Einträge und Programmdateien von DirectX auf Mausklick.



Mit DirectX Buster läßt sich jede Version von DirectX komplett entfernen.

Wettbewerb

► Heroes of M&M 3: Die Sieger

Unter den vielen Einsendungen haben wir die Gewinner des Kartenwettbewerbs zu **Heroes of Might and Magic 3** ermittelt. Ganz oben auf dem Siegerpodest steht Erich Wunderlich mit seiner Zwei-Spieler-Karte »Die Übermacht«. Platz 2 belegt Torben Wehlert mit der Karte »Die Entscheidung« vor Alexander Fantas »Discover and Capture«. Die übrigen Gewinner werden schriftlich von UbiSoft benachrichtigt. Die komplette Liste der Gewinner und alle Szenarios finden Sie auf der Bonus-CD unter »Programme«. JS



Die Gewinnerkarte von E. Wunderlich finden Sie auf der Bonus-CD.

Gewährleistungshinweis: Benutzung der CDs auf eigene Gefahr. Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser CDs entstehen, können wir keine Haftung übernehmen.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 1/2000



So retten Sie die Erde

Earth 2150

Multiplayer-Taktiken

Age of Empires 2

Fußball-Training

Fifa 2000

1/2000

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

Lesen Sie auf Seite 212: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 2/99 bis 1/2000

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abomination	12/99	K	0839
Age of Empires	4/99	C	0557
Age of Empires	5/99	C	0585
Age of Empires	9/99	K	0723
Age of Empires 2	12/99	C	0839
Age of Empires 2	12/99	L	0847
Age of Empires 2	1/00	T	0897
Airline Tycoon	4/99	C	0557
Airline Tycoon	5/99	K	0585
Airline Tycoon FC	8/99	K	0683
Aliens vs. Predator	9/99	C	0723
Aliens vs. Predator	10/99	T	0773
Aliens vs. Predator	10/99	C	0755
Aliens vs. Predator	12/99	K	0839
Aliens vs. Predator	1/00	C	0887
Alpha Centauri	4/99	T	0569
Alpha Centauri	5/99	T	0603
Alpha Centauri	6/99	C	0613
Alpha Centauri	7/99	K	0649
Alpha Centauri	8/99	K	0683
Amerzone	11/99	K	0787
Armored Fist 3	1/00	K	0887
Anno 1602	5/99	C	0585
Anno 1602	6/99	C	0613
Anno 1602	7/99	C	0649
Anno 1602	8/99	K	0683
Anstoss 2 Gold	12/99	K	0839
Army Men	2/99	C	0481
Army Men	3/99	C	0519
Army Men 2	7/99	C	0649
Autobahn Raser 2	1/00	C	0887
Baldur's Gate	3/99	L	0539
Baldur's Gate	4/99	K	0557
Baldur's Gate	5/99	T	0599
Baldur's Gate	5/99	C	0585
Baldur's Gate	6/99	K	0613
Baldur's Gate	8/99	C	0683
Baldur's Gate	10/99	K	0755
Baldur's Gate	11/99	K	0787
Baldur's Gate	1/00	K	0887
Baldur's Gate Addon	8/99	L	0714
Baldur's Gate Addon	9/99	C	0723
Battlezone 2	1/00	L	0919
Birth of the Federation	8/99	K	0683
Bleifuss Fun	9/99	C	0723
Braveheart	12/99	C	0839
Bundesliga 99	3/99	K	0519
Bundesliga 99	5/99	C	0585
Bundesliga 99	6/99	K	0613
Bundesliga 99	12/99	K	0840
Caesar 3	3/99	C	0519
Caesar 3	4/99	K	0557
Caesar 3	5/99	C	0585
Caesar 3	6/99	K	0613
Caesar 3	7/99	C	0649
Caesar 3	8/99	K	0684
Caesar 3	9/99	K	0723
Caesar 3	1/00	K	0887
Call to Power	7/99	T	0677
Call to Power	10/99	C	0755
Clans	12/99	K	0840
Colin McRae Rally	5/99	C	0586
Command&Conq. 3	10/99	T	0763
Command&Conq. 3	11/99	T	0794
Command&Conq. 3	11/99	L	0800
Command&Conq. 3	11/99	C	0787
Command&Conq. 3	12/99	K	0840
Command&Conq. 3	12/99	T	0865
Command&Conq. 3	1/00	T	0901
Commandos	2/99	K	0481
Commandos Addon	6/99	L	0619
Commandos Addon	6/99	C	0613
Commandos Addon	7/99	K	0649
Commandos Addon	8/99	K	0684
Commandos Addon	10/99	K	0755
Commandos Addon	11/99	K	0787
Conflict: Freespace	1/00	K	0887
Dark Omen	10/99	C	0755
Dark Project	3/99	K	0519
Dark Project	4/99	L	0563
Dark Project	5/99	K	0586
Dark Project	6/99	C	0614
Darkstone	11/99	K	0787
Darkstone	12/99	K	0840
Darkstone	1/00	C	0888
Delta Force	3/99	C	0519
Descent 3	10/99	L	0777
Descent 3	10/99	C	0756
Dethkarz	2/99	C	0481
Dethkarz	3/99	C	0519
Diablo	1/00	K	0888
Discworld Noir	9/99	L	0730
Drakan	11/99	L	0825
Drakan	11/99	C	0787
Drakan	12/99	K	0840
Drakan	1/00	C	0888
Driver	12/99	C	0840
Driver	1/00	K	0888
Dungeon Keeper 2	9/99	C	0724
Dungeon Keeper 2	9/99	L	0741
Dungeon Keeper 2	10/99	C	0756
Dungeon Keeper 2	11/99	C	0788
Dungeon Keeper 2	12/99	K	0840
Dungeon Keeper 2	1/00	K	0889
Earth 2150	1/00	L	0903
Emergency	3/99	C	0520
Enemy Infestation	6/99	C	0614
ESPN ProBoarder	3/99	K	0520
ESPN ProBoarder	5/99	K	0586
ESPN Pro Boarder	9/99	C	0724
Excessive Speed	2/99	C	0481
Expendable	7/99	K	0650
Expendable	8/99	C	0684
Extreme Biker	1/00	K	0889
Extreme G2	4/99	C	0558
F-16 Multirole F.	2/99	C	0481
F-16 Multir. Fighter	3/99	C	0520
F-16 Multir. Fighter	8/99	K	0684
F-16 vs. MiG-29	1/00	C	0889
F-22 Lightning 3	8/99	K	0684
F-22 Lightning 3	9/99	C	0724
Falcon 4.0	5/99	C	0587
Fallout 2	3/99	K	0520
Fallout 2	4/99	K	0558
Fallout 2	5/99	K	0587
Fallout 2	1/00	K	0889
Fifa 99	2/99	K	0481
Fifa 99	4/99	K	0559
Fifa 99	5/99	K	0587
Fifa 99	6/99	C	0614
Fifa 99	11/99	K	0788
Fifa 2000	1/00	C	0889
Fifa 2000	1/00	T	0915
Final Fantasy 7	2/99	K	0482
Final Fantasy 7	4/99	C	0559
Final Fantasy 7	5/99	K	0587
Fleet Command	8/99	K	0684
Freespace 2	1/00	K	0890
Force 21	11/99	C	0788
Future Cop LAPD	4/99	K	0559
Gangsters	4/99	C	0559
Gangsters	5/99	K	0587
Gorky 17	1/00	K	0890
Grand Prix Legends	5/99	K	0587
Grim Fandango	2/99	L	0510
GTA London 1969	7/99	C	0650
GTA London 1969	9/99	T	0747
GTA London 1969	11/99	C	0788
GTA London 1969	12/99	C	0841
GTA 2	1/00	C	0890
GTA 2	1/00	T	0917
Gulf War	12/99	K	0841
Half-Life (deutsch)	3/99	K	0521
Half-Life (deutsch)	5/99	C	0587
Half-Life (deutsch)	6/99	K	0614
Half-Life (deutsch)	8/99	K	0685
Half Life (deutsch)	10/99	C	0757
Half-Life (deutsch)	1/00	K	0890
Hell-Copter	10/99	C	0757
Heretic 2	2/99	C	0482
Heroes of M & M 3	7/99	C	0650
Heroes of M & M 3	7/99	T	0681
Heroes of M & M 3	8/99	T	0717
Heroes of M & M 3	9/99	K	0724
Heroes of M & M 3	10/99	K	0757
Heroes of M & M 3 Addon	12/99	C	0841
Heavy Gear 2	9/99	C	0724
Hidden & Dangerous	9/99	C	0724
Hidden & Dangerous	10/99	C	0757
Hidden & Dangerous	10/99	T	0783
Hidden & Dangerous	11/99	K	0788
Hidden & Dangerous	12/99	K	0843
Imperialismus 2	6/99	K	0614
Imperialismus 2	7/99	C	0650
Incubation	4/99	C	0559
Interstate '76	5/99	K	0588
Jagged Alliance 2	7/99	T	0671
Jagged Alliance 2	7/99	C	0651
Jagged Alliance 2	8/99	L	0699
Jagged Alliance 2	8/99	C	0682
Jagged Alliance 2	9/99	C	0725
Jagged Alliance 2	10/99	K	0758
Jagged Alliance 2	11/99	K	0789
Jagged Alliance 2	12/99	K	0843
Jagged Alliance 2	1/00	K	0891
Jedi Knight Compil.	4/99	C	0559
King's Quest 8	6/99	C	0615
KKND 2	4/99	C	0560
Knights and Merch.	1/00	C	0891
Kurt	5/99	T	0591
Kurt	7/99	C	0651
Kurt	9/99	C	0726
Lands of Lore 3	6/99	L	0627
Lands of Lore 3	7/99	K	0651
Lands of Lore 3	8/99	K	0686
Lands of Lore 3	10/99	K	0758
Lands of Lore 3	12/99	K	0843
Lords of Magic SE	2/99	C	0482
Machines	6/99	K	0615
Machines	8/99	C	0686
Mech Command.	5/99	C	0588
MechWarrior 3	8/99	L	0691
MechWarrior 3	10/99	C	0758
Midtown Madness	8/99	K	0686
Midtown Madness	8/99	T	0709
Midtown Madness	9/99	C	0726
Midtown Madness	10/99	C	0758
Midtown Madness	12/99	C	0843
Midtown Madness	1/00	K	0891
Might & Magic 6	5/99	K	0588
Might & Magic 6	8/99	K	0686
Might & Magic 6	11/99	K	0789
Might & Magic 7	9/99	T	0751
Might & Magic 7	11/99	K	0789
Might & Magic 7	12/99	K	0843
Monkey Island 3	5/99	K	0588
Motocross Madness	3/99	K	0521
Moto Racer 2	2/99	K	0482
Moto Racer 2	7/99	C	0652
Myth 2	3/99	K	0522
Myth 2	6/99	C	0615
NBA 99	2/99	K	0483
NBA Live 99	6/99	K	0615
NBA Live 99	9/99	C	0726
NBA Live 99	10/99	C	0759
NBA Live 99	11/99	K	0789
Need for Speed 3	2/99	K	0483
Need for Speed 3	3/99	K	0522
Need for Speed 3	4/99	K	0560
Need for Speed 3	5/99	K	0589
Need for Speed 4	9/99	C	0726
Need for Speed 4	10/99	C	0759
Need for Speed 4	11/99	C	0789
NHL 99	2/99	C	0484
NHL 99	3/99	C	0522
NHL 2000	12/99	T	0881
NHL 2000	1/00	K	0891
Nice 2	2/99	C	0484
Nice 2	3/99	C	0522
Nice 2	6/99	C	0615
Nice 2	7/99	C	0652
Nocturne	1/00	C	0892
Outcast	9/99	L	0733
Outcast	10/99	C	0759
Outcast	11/99	C	0789
Outcast	12/99	K	0844
Outcast	1/00	K	0892
Panzer General 4	12/99	T	0879
Pharao	1/00	T	0923
Pizza Syndicate	5/99	T	0609
Pizza Syndicate	7/99	C	0652
Pizza Syndicate	8/99	K	0686
Pizza Syndicate	9/99	K	0727
Populous 3	2/99	L	0514
Populous 3	2/99	C	0484
Prince of Persia 3D	1/00	C	0892
Quest for Glory 5	5/99	L	0606
Rage of Mages 2	8/99	K	0686
Rage of Mages 2	10/99	C	0760
Rage of Mages 2	1/00	K	0893
Railroad Tycoon 2	2/99	C	0485
Railroad Tycoon 2	5/99	K	0589
Railroad Tycoon 2	12/99	K	0844
Railroad Tycoon 2 Addon	9/99	K	0727
Rainbow Six	6/99	K	0616
Rainbow Six	1/00	C	0893
Rayman 2	1/00	K	0893
Recoil	4/99	C	0560
Recoil	6/99	C	0616
Recoil	7/99	K	0652
Recoil	10/99	K	0760
Recoil	12/99	K	0844
Redline	8/99	C	0687
Requiem	9/99	C	0727
Requiem	10/99	C	0760
Return Fire 2	11/99	C	0790
Return to Krondor	2/99	K	0485
Return to Krondor	4/99	C	0560
Return to Krondor	6/99	C	0616
Revenant	1/00	K	0893
Re-Volt	11/99	C	0790
Re-Volt	12/99	C	0844
Rogue Spear	12/99	C	0844
Rogue Spear	12/99	L	0869
Rollcage	4/99	K	0560
Rollcage	6/99	C	0616
Rollercoaster Tycoon	6/99	K	0617
Rollercoaster Tycoon	6/99	T	0635
Rollercoaster Tycoon	7/99	K	0652
Rollercoaster Tycoon	8/99	K	0687
Rollercoaster Tycoon	9/99	C	0727
Rollercoaster Tycoon	11/99	C	0790
Rollercoaster Tycoon	12/99	K	0845
Rollercoaster Tycoon Addon	12/99	K	0845
Sega Rally 2	12/99	C	0845
Seven Kingdoms 2	11/99	T	0837
Seven Kingdoms 2	1/00	C	0894
Shadow Man	11/99	L	0831
Shadow Man	11/99	C	0790
Shadow Man	12/99	C	0846
Shogo	4/99	C	0560
Siedler 3	2/99	L	0504
Siedler 3	2/99	K	0486
Siedler 3	3/99	L	0533
Siedler 3	3/99	K	0523
Siedler 3	4/99	K	0560
Siedler 3	5/99	K	0589
Siedler 3	6/99	K	0617
Siedler 3	7/99	C	0652
Siedler 3	8/99	K	0688
Siedler 3	9/99	K	0727
Siedler 3	11/99	K	0790
Siedler 3	12/99	K	0846
Siedler 3 Addon	6/99	L	0637
Siedler 3 Addon 2	1/00	L	0930
Silver	5/99	K	0589
Silver	6/99	L	0637
Sim City 3000	4/99	T	0575
Sim City 3000	4/99	C	0561
Sim City 3000	5/99	C	0589
Sim City 3000	7/99	C	0653
Sim City 3000	11/99	K	0790
Skout	12/99	C	0846
South Park	11/99	C	0791
Speed Busters	6/99	C	0617
Sports Car GT	7/99	C	0653
StarCraft	2/99	K	0486
StarCraft	7/99	K	0653
StarCraft: Brood War	3/99	L	0549
StarCraft: Brood War	3/99	K	0523
StarCraft: Brood War	4/99	C	0561
StarCraft: Brood War	5/99	T	0595
StarCraft: Brood War	8/99	K	0688
Starfleet Command	10/99	K	0760
Starsiege	6/99	K	0617
Starsiege	8/99	C	0688
Star Trek: Birth of the Federation	9/99	C	0728
Star Wars: Episode 1	8/99	C	0689
Star Wars: Episode 1	12/99	K	0846
Star Wars Episode 1 Racer	9/99	C	0728
Star Wars Episode 1 Racer	10/99	K	0760
Star Wars Episode 1 Racer	11/99	C	0791
Star Wars Episode 1 Racer	1/00	C	0894
Star Wars: Rogue Sq.	2/99	K	0485
Star Wars: Rogue Sq.	3/99	C	0524
Star Wars: Rogue Sq.	6/99	C	0618
Street Wars	9/99	K	0728
Street Wars	11/99	C	0791
Street Wars	12/99	C	0846
System Shock 2	11/99	L	0815
System Shock 2	11/99	C	0791
System Shock 2	12/99	C	0846
System Shock 2	12/99	T	0885
T.A. Kingdoms	9/99	T	0749
T.A. Kingdoms	10/99	C	0761
T.A. Kingdoms	1/00	K	0894
Test Drive 5	3/99	C	0524
Test Drive 5	8/99	C	0689
Test Drive 5	9/99	C	0728
The Nomad Soul	1/00	L	0925
Theme Park World	1/00	T	0922
TOCA 2	7/99	C	0653
TOCA 2	9/99	K	0728
TOCA 2	10/99	K	0761
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider 3	2/99	L	0488
Tomb Raider 3	2/99	K	0486
Tomb Raider 3	3/99	K	0524
Tomb Raider 3	4/99	T	0579
Tomb Raider 3	4/99	K	0561
Tomb Raider 3	5/99	K	0590
Tomb Raider 3	6/99	K	0618
Tomb Raider 3	9/99	C	0729
Total Annihilation	8/99	C	0689
Trespasser	5/99	C	0590
Trespasser	8/99	K	0689
Trick Style	1/00	C	0894
Turok 2	6/99	C	0618
Turok 2	9/99	K	0729
Ultima 9 (Demo)	1/00	K	0894
Unreal	5/99	C	0590
Unreal	8/99	C	0689
Unreal Addon	10/99	L	0769
Unreal Addon	12/99	K	0846
Unreal Tournament	10/99	C	0767
Unreal Tournament	10/99	T	0765
Uprising 2	4/99	C	0561
Uprising 2	1/00	C	0895
Völker, die	8/99	T	0707
Völker, die	9/99	K	0729
Völker, die	10/99	K	0761
Wargasm	2/99	K	0487
Wargasm	3/99	C	0524
Wargasm	7/99	C	0653
War of the Worlds	3/99	C	0524
Warzone 2100	6/99	K	0618
Warzone 2100	7/99	T	0663
Warzone 2100	7/99	C	0654
Warzone 2100	8/99	C	0689
Warzone 2100	9/99	C	0729
Warzone 2100	11/99	C	0792
Wet Attack	10/99	C	0761
WH40K: Chaos Gate	10/99	T	0781
Wing Commander 5	4/99	C	0562
Worms Armageddon	7/99	K	0654
Worms Armageddon	8/99	C	0690
X-Beyond the Frontier	10/99	K	0761
X-Wing Alliance	7/99	T	0655
X-Wing Alliance	7/99	C	0654
X-Wing Alliance	8/99	C	0690
You don't know Jack	4/99	K	0562
You d. k. Jack 2	8/99	K	0690

Aliens vs. Predator

Mit einem Hex-Editor können Sie sich im Shooter von Fox Interactive für alle Spielfiguren die freie Levelauswahl erschummeln. Dazu müssen Sie die Profildatei aus dem Unterverzeichnis \USER_PROFILES Ihres Spieleordners in einen Hex-Editor laden und die Offsets »28« bis »51« mit »03« überschreiben. Speichern Sie ab, und starten Sie anschließend das Spiel, um die Wirkung zu bewundern. Dieser Tip stammt von Christian Skippe.

Armored Fist 3

TIP 1: Die erste Vorsichtsregel lautet: Nie stur zum nächsten Wegpunkt durchfahren. Nutzen Sie Hügelkuppen, um sich möglichst nah an die Gegner heranzuarbeiten.



Armored Fist 3: Eine durchdachte Formation ist schon die halbe Schlacht.

TIP 2: Schicken Sie immer einen Späher voraus, den Sie beim ersten Anzeichen von Widerstand sofort wieder zurückziehen. Rücken Sie dann in Formation zum Zielpunkt vor.

TIP 3: Achten Sie darauf, die anderen Platoons unter Kontrolle zu halten. Ein regelmäßiger Blick aufs IVIS-System verhindert größere Katastrophen.

TIP 4: Fordern Sie Luftunterstützung und Artillerie rechtzeitig an. Es kann dauern, bis Unterstützung eintrifft.

TIP 5: Selbst wenn die Lage sehr unübersichtlich wird, dürfen Sie niemals mit Ihrem Panzer einfach stehenbleiben. Sie bieten sonst Ihren Gegnern ein viel zu gutes Ziel.

Autobahn Raser 2

TIP 1: Mit einem Hex-Editor können Sie sich ein dickes Polster auf dem Konto schaffen. Öffnen Sie dazu einen gespeicherten Spielstand mit der Endung »RCR« per Editor, und überschreiben Sie die Offsets »40« bis »42« mit »FF«. Speichern Sie ab, und starten Sie ein neues Spiel. Genau wie Torsten Möller aus Berlin haben Sie jetzt über 16 Millionen auf der Bank.

TIP 2: Im Spieleverzeichnis befindet sich die Datei STATIC.INI. Darin sind allerhand Einstellungen, wie Preisgelder und Wagenpreise, aufgeführt. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor, und ändern Sie die Werte nach Ihren Wünschen ab.



Autobahn Raser 2: Mit unseren Tips sind Polizeikontrollen kein Problem mehr.

Baldur's Gate

Falls Sie im schönen Rollenspiel-Epos von Bioware von einem feindlichen Magier bedrängt werden, versuchen Sie doch mal mehrmals hintereinander [ ] zu drücken, sobald Sie sehen, daß der Gegner zu zaubern beginnt. Unerklärlicherweise geht der feindliche Zauberspruch dann oft in die Hose, und Sie sind fein raus.

Caesar 3

Konrad Koeppel aus Berlin weiß, wie Sie schneller zu mehr Truppennachschub in Impressions antikem Aufbau-Epos kommen. Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit dazu auf die geringste Stufe, und suchen Sie sich einen Platz, der ausreicht, um mehrere Kasernen zu bauen. Innerhalb von etwa zehn Sekunden können Sie nun statt einer so viele Kasernen plazieren, wie Sie für nötig erachten. Sollten Sie schon eine haben, müssen Sie sie natürlich vorher abreißen.



Caesar 3: Hier ist eindeutig zuwenig Platz für mehrere Kasernen.

Conflict: Freespace

Da der erste Teil von Interplays Weltraumsaga dieser Tage als Teil der Compilation Gold Games 4 neu auf den Markt kommt, hier noch einmal die wichtigsten Ratschläge.

TIP 1: Die automatische Gegner-Geschwindigkeitsanpassung ([M]) ist zwar sehr praktisch, aber mit den Tasten [A] und [Y] können Sie sich noch präziser hinter feindlichen Schiffen festsetzen.

TIP 2: In einigen Missionen greift unbegrenzt eine Welle von Shivanern nach der anderen an – außer, Sie schnappen sich den letzten Überlebenden eines Geschwaders, spielen mit ihm, zerstören aber sein Schiff nicht.

TIP 3: Wenn Sie gegnerische Schiffe vor dem Sprung in den Subspace abfangen sollen, schalten Sie unbedingt erst die Triebwerke und dann die Waffensysteme aus. Sie stecken zwar insgesamt mehr Treffer ein, haben aber entscheidend weniger Zeitdruck.

GameStar DataStar

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher im GameStar erschienenen Tips und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie auf jeder GameStar-Bonus-CD im Menüpunkt »Special«. Das Programm läßt sich bequem von CD starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt nachlesen.



TIP 4: Ihr Zielerfassungsgerät markiert nur das wichtigste Waffen-Untersystem. Die restlichen Raketen- und Lasertürme müssen Sie per Sichtkontakt finden und ausschalten. Wenn Sie mal eine Waffe partout nicht ausfindig machen: Ihre computergesteuerten Kollegen schaffen das automatisch per »Disarm my Enemy«, andernfalls »wischen« Sie mit dem Fadenkreuz über das Schiff und drücken die [V]-Taste.
TIP 5: Achten Sie im Kampfgetümmel darauf, immer ein bißchen Nachbrenner-Reserve geladen zu haben. So können Sie im Notfall schnelle Ausweichmanöver im Turbomodus fliegen.
TIP 6: Beim Anflug auf Gegner ballern Sie erst mit nur einem Geschütz und hauen den Feinden dann ein paar hitzesuchende Raketen um die Ohren – so treiben Sie die Shivaner auseinander. Auf nahe Distanz sollten Sie dann immer mit allen Geschützen schießen, um in kürzester Zeit maximalen Schaden anzurichten.
TIP 7: Wenn Ihnen ein hartnäckiger Gegner im Nacken hängt, können Sie Ihr Schiff drehen, bis die meisten feindlichen Geschosse daran vorbeiflitzen. Das funktioniert mit relativ flachen Jägern wie der Apollo besser als mit den runden Bombern.

Darkstone

TIP 1: Wenn Sie im Besitz eines vollen Inventars sind und mehr als 10.000 Goldstücke auf dem Konto haben, können Sie mit einem Tip unseres Lesers Sebastian Fingerloos ganz schnell unglaublich viel Geld gewinnen. Legen Sie einen Haufen von 10.000 Goldstücken auf den Boden vor sich und einen mit nur einem Goldstück ins Inventar. Schließen Sie das Inventarfenster, und versuchen Sie, den Haufen vor sich aufzunehmen. Das funktioniert natürlich nicht. Wenn Sie allerdings wieder ins Inventar gehen, sehen Sie, daß dort jetzt 10.000 anstelle des einzelnen Goldstücks liegen. Das können Sie so oft wiederholen, bis Sie glauben, reich genug zu sein.
TIP 2: Unser Leser Michael Scholze hat herausgefunden, daß Sie die Dateien mit den Endungen »MTF« im Spieleverzeichnis auch in »MP3« umbenennen können. Dann lassen sie sich praktischerweise mit jedem beliebigen MP3-Player abspielen.

Diablo

Fürs in den Gold Games 4 enthaltene Klick-Adventure von Blizzard geben wir Ihnen noch einmal den nützlichsten Tip. Um etwas zu verdoppeln, öffnen Sie ein Stadtportal und legen einen Gegenstand davor. Klicken Sie auf ihn, und marschieren Sie durch die Tür. In der Stadt angekommen, haben Sie den Gegenstand im Inventar, und wenn Sie durch das Portal zurückteleportieren, liegt er immer noch am Boden.

Drakan

TIP 1: Steffen Molitor hat den nützlichen Entwicklermodus des originellen Action-Adventures entdeckt. Halten Sie bei Start des Spiels [SHIFT] gedrückt. Dadurch erscheint der Dialog »RIOT ENGINE OPTIONEN«. Wählen Sie dort das Register »DEVELOPER«, und



Drakan: In dieser Höhle liegt das mächtige »Sword of Ice« versteckt.

aktivieren Sie auf der Karte die Option »ENABLE DEVELOPER MODE«. Bestätigen Sie mit »OK«, damit das Spiel startet. Unter »NEW GAME« können Sie nun jeden beliebigen Level direkt anwählen. Mit »LOAD GAME« laden Sie einen Spielstand, bei dem Sie per Cheat Ihre Ausrüstung verbessern können. Dazu geben Sie »gimme X« ein, während Sie [#] gedrückt halten; »X« steht dabei für den Namen des Gegenstandes (siehe Tabelle). Speichern Sie anschließend, verlassen Sie den Entwicklermodus, und starten Sie ein normales Spiel, um mit Ihren so verbesserten Helden den Kampf gegen das Böse fortzuführen. Die einzelnen Gegenstände für Rynn und Arokh entnehmen Sie bitte der Tabelle.

Ausrüstung für Rynn
SCHUPPENPANZER
UNSICHTBARKEITSTRANK
UNVERWUNDBARKEITSTRANK
GRUNGELS HAMMER
TODESKEULE
LEIDENSBRINGER
ENERGIEBOGEN
BLITZAXT
RUNENKLINGE

Upgrade für Arokh
FIRE
POISON
ICE
LIGHTNING
MAGMA

TIP 2: Gleich im ersten Level versteckt sich ein lustiges Easteregg. Springen Sie in der Stadt von der eingestürzten Brücke in den Fluß, und schwimmen Sie gegen den Strom in Richtung Höhle. Am rechten Ufer finden Sie dann einen kleinen Wartok, der gerade ein wichtiges Geschäft verrichtet.
TIP 3: Von Rafael Koloch aus Dortmund kommt die Wegbeschreibung zum wertvollen »Sword of Ice«. Suchen Sie auf der Karte des Levels »Grotto« den langen Gang, der sich von oben rechts bis zur Mitte erstreckt. An seinem Ende steigen Sie ganz nach oben, erledigen alle Gegner und lassen Rynn die Höhle in der Karte eintragen. Dort befindet sich dann auch das Schwert.

Driver

Die lästigen Polizisten lassen sich durch Clipping-Fehler der Grafik-Engine leicht loswerden. Unser Leser Daniel Neubert drückt die Gesetzeshüter möglichst parallel gegen eine Randbegrenzung der Fahrbahn. Wenn auf der anderen Seite der Leitplanke ein Fluß ist, bleibt der Polizeiwagen stehen und kommt nicht mehr von der Stelle.



Driver: Diese kleinen Mauern eignen sich besonders gut zum Kaltstellen der Polizei.

Dungeon Keeper 2

TIP 1: Eine kleine Hilfe am Start einer Mission bei Bullfrogs Kerkermeisterei von Jens Neumaier aus Erftstadt: Werfen Sie Ihre vier Start-Imps einfach ins Dungeon-Herz, und kassieren Sie dafür eine Extraportion Mana. Ersatzarbeiter kommen gleich und können sogar auch noch geopfert werden. Dadurch läßt sich gleich zu Beginn einer Partie ein beruhigender Kontostand herstellen, mit dessen Hilfe Sie zum Beispiel den Horny auch mal früher rufen können.
TIP 2: Falls Ihnen Gold oder eine wichtige Figur ins Wasser gefallen sind, hilft der Tip von Jan aus Ramstedt sicher weiter. Bauen Sie einfach eine Brücke an der Unglücksstelle – schon kommt der Mammon wieder zum Vorschein.
TIP 3: Thomas Heinze aus Leipzig rät Ihnen, eroberte Räume gleich wieder zu verkaufen. Besonders sinnvoll ist dies in Gebieten, bei denen Sie nicht wissen, ob der Gegner den Raum wieder zurückgewinnen kann. Das ist nach dem Verkauf aber nicht mehr möglich, und was Sie auf dem Konto haben, nimmt Ihnen niemand mehr weg.
TIP 4: Als besonders wertvoll erweisen sich in vielen Fällen die Zauberer. Die sind anfangs jedoch noch etwas schwach auf der Brust. Um das zu ändern, wenden Sie den Tip von Jens Thiemann an: Bauen Sie so früh wie möglich eine Arena, und setzen Sie zwei Magier hinein, die gegeneinander kämpfen. Nach wenigen Minuten erreichen die Zauberlehrlinge auf diese Weise schon Stufe 5 und mehr.
TIP 5: Die Feuerfliege läßt sich laut Vincent Hoffmann doch recht gut gebrauchen. Im späteren Spielverlauf erlernt sie nämlich den Zauberspruch »Wirbelwind«. Damit kann sie fast jeden Gegner einfach von der Platte putzen.

Extreme Biker

TIP 1: Wenn Sie in einem Rennen über Kuppen springen, sollten Sie das Motorrad schon im Flug so drehen, daß es bei der Landung mit dem Vorderrad in die richtige Richtung zeigt.
TIP 2: Keine Angst, falls Sie im Supercross von der Strecke geraten: Sie können die Absperrungen durchbrechen, um wieder auf Kurs zu kommen.



Extreme Biker: Drehen Sie das Motorrad im Flug so, daß Sie richtig landen.

TIP 3: Wenn Sie im Supercross zu wenig Schwung haben, um richtig über einen Hügel zu brettern, fahren Sie doch einfach rechts oder links dran vorbei.

F-16 vs. MiG-29

Über die Konsole lassen sich bei Novalogics Jet-Simulation nützliche Informationen abrufen. Tippen Sie [T], um die Konsole aufzurufen, und geben Sie dann die von Leser Bernd Krause herausgefundenen Codes ein.

Cheat	Wirkung
SHOW THROTTLE	Triebwerksleistung
SHOW MACH	Geschwindigkeit in Mach
SHOW VELOCITY	Luftgeschwindigkeit
SHOW GROUNDSPEED	Bodengeschwindigkeit
SHOW FUEL	Verbrauch in kg
SHOW FUEL USAGE	Verbrauch in %
SHOW ALTITUDE	Höhe in Fuß
SHOW AOA	Winkel
BLACKOUT	Blackouts an/aus
FLAMEOUT	Flameouts an/aus
FLATSPIN	Flatspins an/aus

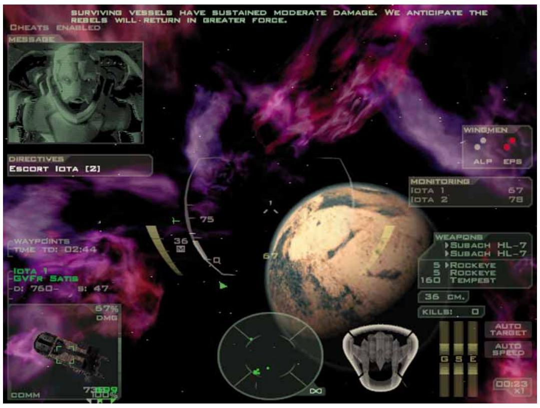
Fallout 2

Der zweite Teil des Endzeit-Klassikers befindet sich auf der Budget-Sammlung Gold Games 4. Hier nochmal die besten Tips, um zu überleben.
TIP 1: Der Charakter-Trick. Für den idealen Custom-Charakter schlagen wir vor, den Vorteil (Trait) »Gifted« zu wählen. Das bringt +1 auf alle Attribute, aber weniger neue Fähigkeitspunkte pro Level. Doch wenn Sie die Intelligenz auf 10 setzen, erhalten Sie trotzdem jedesmal 20 Fähigkeitspunkte – mehr als genug. Außerdem sollten Sie die Agility auf 10 hochpowern, so daß Sie in jeder Kampfrunde das Maximum von zehn Aktionspunkten haben. Den zweiten Vorteil sowie Ihre bevorzugten Fähigkeiten können Sie frei wählen, wir empfehlen die Fähigkeit »Doctor« und entweder »Big Guns« oder »Energy Weapons«.
TIP 2: Karawanen lohnen sich. Sie sollten schnellstmöglich einige Karawanen von Redding aus begleiten. Dabei geht zwar viel Spielzeit verloren, aber erstens ist die Belohnung enorm (2.000 Kronkorken nach NCR), und zweitens treffen Sie häufig auf starke Gegner. Wenn Sie die mit mutiger Unterstützung der restlichen Karawanenwachen ausschalten, kommen Sie leicht an bessere Waffen und Munition.
TIP 3: Der Aufzug-Trick. An einigen Stellen des Spiels warten direkt hinter einem Aufzug Gegner auf Sie. Nutzen Sie die Fluchtmöglichkeit und fahren Sie immer, wenn's brenzlig wird, mit dem Lift nach oben. Heilen Sie sich dort (aber nicht per »Ausruhen« im PIP), und fahren Sie zurück – die Gegner sind nach wie vor angeschlagen und leichter auszuschalten.

Fifa 2000

TIP 1: Zur allerneuesten Fußball-Referenz von EA-Sports gibt es natürlich auch wieder witzige und nützliche Cheatcodes. Geben Sie die Schummeleien aus der Tabelle einfach im Optionsmenü im Cheatfenster ein.

Cheat	Wirkung
MOMONEY	unbegrenzt Geld
HOOLIGAN	Bonus-Teams
BURNABY	Fußballplatz von EA
SIZZLE	Spieler werden vom Blitz getroffen
DIZZY	UFO holt Spieler
LIGHTSOUT	Spieler leuchten



Freespace 2: Mit eingeschalteten Cheats (links oben) fliegt es sich gleich erheblich sicherer.

TIP 2: Eine besondere Heilmethode hat unser Leser Sebastian Schnelker aus Bochum für seine Spieler gefunden. Verkaufen Sie einfach Ihren verletzten Mann, verlassen Sie kurz das Transfer-Menü, und kaufen Sie ihn anschließend gleich wieder zurück. Nach der Aktion erfreut er sich wieder bester Gesundheit.
TIP 3: Wie schon bei Fifa 99 können Sie Tore auch mit der Paß-Taste erzielen. Versuchen Sie doch einfach mal, einen Alleingang in den gegnerischen Strafraum mit einem Paß Richtung Tor abzuschließen. Häufig findet der Ball trotz schwacher Schußkraft seinen Weg ins Netz. Diesen hilfreichen Hinweis gab uns Sebastian Henrich.

Freespace 2

Der Schwierigkeitsgrad ist auch im Sequel von Interplays Weltraumsimulation nicht leichter geworden. Damit Sie nicht zu oft zu Sternenstaub werden, sollten Sie sich mal unsere Cheatcodes anschauen. Geben Sie während des Spiels »www.freespace2.com« ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Anschließend können Sie die Schummeleien aus der Tabelle bei gedrückter ^-Taste eingeben.

Cheat	Wirkung
G	alle primären Ziele erfüllt
SHIFT + G	alle sekundären Ziele erfüllt
ALT + G	alle Bonusziele erfüllt
K	Ziel zerstört
SHIFT + K	ausgewähltes Subsystem zerstören
ALT + K	Feindschiff erleidet 10 Prozent Schaden
ALT + SHIFT + K	Ziel erleidet 10 Prozent Schaden
W	unendlich Waffen
SHIFT + W	unendlich Waffen für alle Schiffe
I	unverwundbar
SHIFT + I	Ziel unverwundbar
C	Nachricht senden
SHIFT + C	Abstandsmessung zu allen Schiffen anwählbar

TIP 2: Selbst wenn die Schlacht noch so tobt, sollten Sie niemals die Funksprüche Ihrer Wingmen und der Basis ignorieren. Darin werden oft neue Ziele vorgegeben. Im Zweifelsfall sollten Sie in der Funkspruch-Historie nachschauen, wie der letzte Befehl lautete.
TIP 3: Schalten Sie immer die automatische Geschwindigkeitsanpassung ans Zielobjekt mit ALT und M ein. Fliegen Sie mit Afterburner an den Feind heran, und lassen Sie sich dann etwas zurückfallen. Die Automatik wird Sie in sicherem Abstand und guter Schußposition hinter dem gegnerischen Schiff halten.
TIP 4: Achten Sie darauf, niemals in den Schußbereich einer Ionenkanone zu geraten. Reizen Sie Ihre Gegner lieber mit ein, zwei gezielten Schüssen, und locken Sie sie so vom Mutterschiff in Ihre Feuerreichweite.
TIP 5: Bei Großkampfschiffen sollten Sie immer zuerst die Raketentürme zerstören. Wenn sie ihrer Verteidigung beraubt sind, stellen die dicken Pötte keine größere Gefahr mehr dar.

Gorky 17

TIP1: Rüsten Sie zu Spielbeginn alle Soldaten mit einer anderen Waffe aus, die sie im Kampf stets einsetzen sollten. So erreichen sie schnell für die Spezialwaffe den Maximal-Level 10 und richten mit einem Schuß oder Schlag den größtmöglichen Schaden an.
TIP2: Finden Sie die Schwachstellen der Monster heraus. Wenn Sie es schaffen,



Gorky 17: Das letzte Stündlein eines Monsters hat geschlagen.

probieren Sie alle Waffen an jedem Biest aus. Sobald Sie für eine Monstersorte den Schwachpunkt erkannt haben, wird das in allen Kämpfen angezeigt.
TIP 3: Schlagwaffen sparen Munition. Sobald ein Gegner nur noch wenige Lebenspunkte hat oder er durch Lähmung oder Vereisung handlungsunfähig ist, bekämpfen Sie ihn beispielsweise mit einer Brechstange oder der effektivsten Nahkampfwaffe, der Axt.
TIP 4: Wutentbrannte Helden schlagen kräftiger zu. Wenn ein Held durch einen Treffer in Rage versetzt wird, schießt er mit Distanzwaffen öfter mal daneben, im Nahkampf ist der erzielte Schaden aber höher.
TIP 5: Kisten dienen als Versteck und Fässer als Bomben. Gegen Feinde mit Raketenwerfern oder Gewehren helfen verschiebbare Kisten, hinter denen Sie am Ende der Runde in Deckung gehen können. Schießen Sie auf die explosiven Fässer, wenn Monster daneben stehen.

GTA 2

TIP 1: Unser Leser Matthäus König aus Österreich hat bei der motivierenden Actionraserei von DMA entdeckt, daß sich in der Datei NYC.CGI allerlei Einstellungen für die Autos verbergen. Sie finden sie im Unterordner \DATA Ihres Spieleverzeichnisses. Öffnen Sie die Datei einfach mit einem Texteditor, und verändern Sie die Werte nach Ihren Wünschen.
TIP 2: Zur Verbesserung Ihres Kontostands rät Ihnen Leser Andreas Räde als Spielernamen »MUCHCASH« einzugeben. Dann bekommen Sie ein Extra von 50.000 Dollar.

Half-Life (deutsch)

TIP 1: Falls Sie zu den Leuten gehören, die mit den Laserbomben aus Sierras brillantem Action-Thriller nichts anzufangen wissen, probieren Sie doch mal die Erfindung von Felix Kirchfeld aus Mettmann. Kleben Sie einen der Sprengkörper an eine Selbstschußanlage, und zerstören Sie diese anschließend mit gezielten Schüssen aus dem Colt. Die Mine bleibt dabei in der Luft hängen, und Sie können an ihren Seiten weitere Minen anbringen. Jetzt haben Sie eine freischwebende Luftmi-

ne, die alles in ihrer Nähe mit sich reißt, sobald sie hochgeht.

TIP 2: Daß man den Laser dazu benutzen kann, den beliebten »Rocket-Jump« auszuführen, haben Sie als aufmerksamer Leser unserer Kurztips sicher schon gewußt. Manuel Kristen aus Weinstadt hat noch eine weitere Verwendung für die Waffe gefunden. Sollten Sie einmal aus größerer Höhe fallen, können Sie mit dem Lichtstrahl auch Ihren Sturz bremsen, indem Sie auf den Boden schießen. So erleiden Sie nach einem Fehltritt keinerlei Schaden.

TIP 3: In Multiplayer-Partien erweist sich die blaue Strahlenwaffe als äußerst nützlich. Unser Leser Jürgen Klotz aus Oy-Mittelberg hat nämlich entdeckt, daß der Strahl bestehen bleibt, wenn Sie während des Schießens die rechte Maustaste gedrückt halten und dann die Schußtaste loslassen. Munition wird dabei praktischerweise keine verbraucht. So können Sie sich aus dem Staub machen, während Ihr Gegner erst einmal versuchen muß, dem Strahl auszuweichen.

Jagged Alliance 2

TIP 1: Valentin Schwarz hat einen etwas ungewöhnlichen, aber trotzdem wirkungsvollen Trick, um die Boxkämpfe in San Mona zu gewinnen. Setzen Sie einfach Ihrem Söldner eine Gasmaske auf, und zünden Sie kurz vor dem Duell eine Tränengasgranate im Ring. Jetzt kann Ihr Kämpfer seinen Gegner mühelos vertrimmen.

TIP 2: Falls Sie Meduna schon befreit haben, aber mal ein anderes Ende sehen wollen, sorgen Sie dafür, daß Miguel dieses nicht erlebt. Im Notfall müssen Sie ihn vielleicht selbst erledigen.

TIP 3: In der Bar von San Mona können Sie bei Nacht den Manager Darren antreffen. Wetten Sie mit ihm dreimal den Höchsteinsatz, wobei Sie die anschließenden Kämpfe natürlich auch gewinnen müssen, was mit Tip 1 keine Probleme bereiten dürfte. Nehmen Sie Ihr Geld, laufen Sie damit zu Kingpin, und zetteln Sie mit ihm einen Kampf an. In diesem Gefecht wird Sie nun auch Darren angreifen. Nachdem Sie ihn erledigt haben, finden Sie bei seiner Leiche einen »negativen« Geldbetrag. Von diesem können Sie laut Leser Fabian Luecking aus Castrop-Rauxel beliebig oft jeden Betrag Ihrer Wahl abzweigen.

Knights and Merchants

Das Aufbauspiel von Topware kommt dieser Tage als Teil der Gold Games 4 wieder auf den Markt. Grund genug für uns, den besten Trick noch mal zu erwähnen: Klicken Sie eines Ihrer Lagerhäuser an, und markieren Sie im erscheinenden Menü nacheinander Holzbretter, Eisen, Wein, Brot, Schweine, Häute, Eisenrüstung, Schwerter, Lanzen, Piken und Langbogen. Wenn Sie anschließend die Armbrust anklicken, bekommen Sie zehn Tonnen von jeder Warenart geschenkt. Sobald Sie statt dessen auf die Pferde klicken, ist der Level siegreich beendet.

Midtown Madness

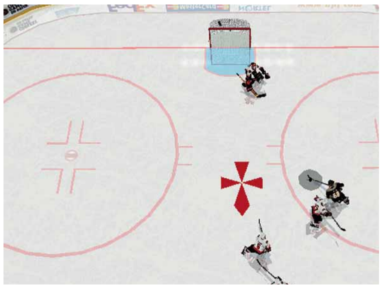
Wenn Sie wissen wollen, wie es in Microsofts Action-Raserei außerhalb von Chicago aussieht, wenden Sie am besten den Trick von Sascha Weich aus Lichtenfels an. Gehen Sie in den Tour-Modus, schalten Sie den Verkehr aus, und nehmen Sie den New Beetle. Zu Beginn geht's gleich nach links, dann geradeaus, wieder nach links und durch das große Tor in Chinatown hindurch. Oben auf dem Platz halten Sie sich rechts und fahren auf die Einfahrt zum Highway zu. Kurz vor der Einmündung pressen Sie sich jetzt an die Mauer, über die Sie dann in hohem Bogen fliegen sollten. Sobald Sie auf der Karte sehen, daß Sie über einen Fluß fahren, müssen Sie rasch Vollgas geben. Sonst fallen Sie durch den Rasen ins Wasser.



Midtown Madness: Außerhalb des Stadtgebiets ist das Leben sehr gefährlich.

NHL 2000

TIP 1: Marco Jung aus Erbach ist aufgefallen, daß einige Spieler, die in der NHL spielen, nicht standardmäßig in der Verkaufsversion von EA Sports' Eishockey-Hammer enthalten sind. Wenn Sie allerdings den korrekten Vor- und Nachnamen der Jungs im »Spieler Erstellen«-Menü eingeben, erhalten Sie diese sogar mit passendem Bild und allen Eigenschaften. Als Beispiel sollten Sie einfach mal den Deutschen Jochen Hecht bei den St. Louis Blues ausprobieren.



NHL 2000: So sieht die Startposition für einen sicheren Torerfolg aus.

TIP 2: Moritz Muhr aus Attendorn hat entdeckt, daß Sie mit dem »Checken«-Button nach erfolgreichem Penalty-Schießen einen witzigen Jubel auslösen können.

TIP 3: Mit dem Trick von Puckjäger Helmut Kutzi aus Postau erzielen Sie mit nahezu hundertprozentiger Sicherheit ein Tor. Sobald Sie auf Höhe der Bullys im gegnerischen Angriffsdrittel in Puckbesitz sind, laufen Sie leicht schräg auf den Torwart zu, ohne in dessen Schlägerradius zu kommen. Wenn Sie dann auf Höhe des langen Pfostens

angelangt sind, sollten Sie schießen. Mit der Vorhand ist der Treffer so gut wie gebongt, mit der Rückhand sind die Chancen nicht viel schlechter.

TIP 4: Auch einige Cheats gibt es für das beliebte Sportspiel-Spektakel. Wenn Sie beispielsweise während des Introvideos den Schußbutton drücken, erhalten Sie lauter Spieler mit besonderen Fähigkeiten. Um dagegen mit den OHL-Teams spielen zu können, dürfen Sie im Teamauswahlfenster keine der angebotenen Mannschaften auswählen.

TIP 5: Michael Gerber weiß, wie Sie einen Rookie ohne große Probleme zum Star machen. Teilen Sie ihn einfach mit Ihren Topspielern in eine Reihe ein. Schon in der nächsten Saison haben Sie einen echten Supermann.

Nocturne

TIP 1: Damit Sie in der ultraschweren Render-Metzelei von Take 2 eine echte Chance haben, sollten Sie einen Cheatcode benutzen. Drücken Sie dazu F10, und geben Sie anschließend das Wort »GODGAMES« ein.

TIP 2: Wenn Sie einen Begleiter (wie Svetlana) dabeihaben, selber aber schon angeschlagen sind, sollten Sie in Kämpfen gegen Standardmonster das



Nocturne: Mit unseren Cheatcodes können Sie sich bedenkenlos in die Ermittlungen stürzen.

Weite suchen. Ihr Mitstreiter wird schon mit den Unholden fertig.

TIP 3: Die unscheinbare Axt ist eine erstaunlich wirksame Waffe und verbraucht keine Munition. Setzen Sie das Hackebeil gegen alle Monster ein, die nicht zu mehreren angreifen.

TIP 4: Sie müssen sich nicht allen auftauchenden Feinden stellen. Falls Sie sicher sind, daß Sie in der betreffenden Gegend nichts mehr benötigen, geben Sie doch einfach Fersengeld.

Outcast

TIP 1: Um dem Hinterhalt bei der Befreiung von Jan zu entgehen, sollten Sie die folgende Taktik verwenden. Stellen Sie ein Stückchen vor der Darosham-Insel einen F-Link auf, dann gehen Sie mit dem Teleporter in der Hand zum geschlossenen Tor. Sobald die kleine Videosequenz vorüber ist, beamen Sie sich zurück und erledigen die Gegner aus sicherer Entfernung mit der weitreichenden Hawk.

TIP 2: Es gibt einen Trick, wie der Kampf gegen den Gorgor zum Kinderspiel wird – Ralph Eichler aus Bremen hat ihn herausgefunden. Wenn das Biest Sie schnappt, müssen Sie immerzu den Feuerknopf drücken. Irgendwann schießt Slade dann auf den Gorgor, und der läßt ihn fallen. Das können Sie so oft machen, wie Sie wollen.

Prince of Persia 3D

Im Orient-Abenteuer von Mindscape können Sie jeden beliebigen Level di-

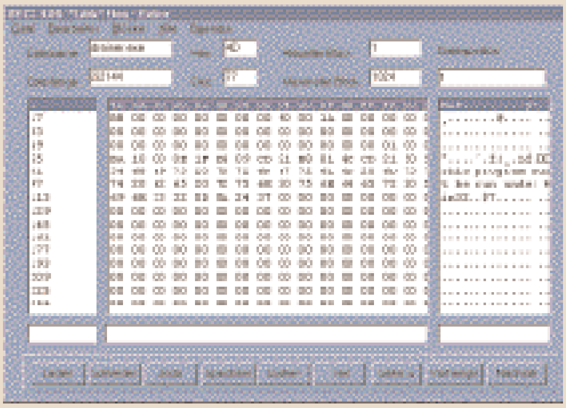


Prince of Persia 3D: Ihren Lieblingslevel dürfen Sie nun immer wieder besuchen.

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.

rekt anwählen. Klicken Sie dazu mit der rechten Taste auf das Desktop-Icon, und wählen Sie im Kontextmenü »Eigenschaften«. Unter »Verknüpfung« steht in »Ziel« der Pfad und »POP3D.EXE«. Fügen Sie am Ende der Zeile die Erweiterungen aus der Tabelle ein, und bestätigen Sie mit »OK«. Jetzt starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Icon und wählen »Neues Spiel«. Simsalabim, schon sind Sie in Ihrem Lieblingslevel.

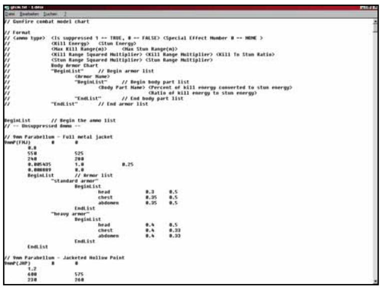
Startparameter
-l "geometry\rooms\prisonfix"
-l "geometry\rooms\ivorytwr"
-l "geometry\rooms\cistern"
-l "geometry\rooms\palace2"
-l "geometry\rooms\palace3"
-l "geometry\rooms\palace4"
-l "geometry\rooms\roof1"
-l "geometry\rooms\cityanddocks"
-l "geometry\rooms\dirig1a"
-l "geometry\rooms\dirig1b"
-l "geometry\rooms\dirig2"
-l "geometry\rooms\dirigfinale"
-l "geometry\rooms\ruins"
-l "geometry\rooms\cliffs"
-l "geometry\rooms\solar1"
-l "geometry\rooms\moontemple"
-l "geometry\rooms\finale«"

Rage of Mages 2

Aus dem fernen Oldenburg bekamen wir von Kerem Sezer die optimale Aufstellung für ein Team im Rollenspiel von CDV. Als Anführer sollten Sie einen Kämpfer wählen, der von einigen Zauberern beschützt wird. Wenn Sie jetzt angegriffen werden, richtet sich die Wut der Gegner normalerweise auf den Anführer Ihrer Gruppe. Stellen Sie diesem einen Magier zur Seite, der ihn ständig heilt, und beharken Sie Ihren Feind mit den anderen Zauberern. Die können so vollkommen unbehelligt Erfahrung und somit auch Skill-Punkte sammeln.

Rainbow Six

Wenn Sie immer wieder Probleme haben, die Missionsziele in Tom Clancys Action-Strategiemix zu erfüllen, schauen Sie sich doch einmal die Datei GFCM.TXT im Unterordner \DATA Ihres Spieleverzeichnisses an. Dort sind allerhand Einstellungen für die



Rainbow Six: In GFCM.TXT können Sie allerhand wichtige Einstellungen verändern.

Waffen verborgen, die sich mit einem einfachen Texteditor verändern lassen.

Rayman 2

TIP 1: Halten Sie sich in den ersten paar Levels nicht zu sehr damit auf, Extra-Punkte zu sammeln. Sie sollten erst mit ein paar zusätzlichen Rayman-Fähigkeiten (etwa mit ausgebauten Energiegeschossen) wieder in diese Gebiete zurückkehren.
TIP 2: Gewöhnen Sie sich an, statt der flinken Sprünge lieber mit der Rayman-Helikopterfrisur über Abgründe zu hopsen. Das dauert ein paar Augenblicke länger, aber Sie haben den frechen Kobold damit sicherer im Griff.
TIP 3: Wenn Sie es bis zu einem Obergegner geschafft haben, den aber nicht besiegen können und Rayman zu sterben droht, sollten Sie schnell in einen beliebigen Level rein- und rausspringen – dabei können Sie nämlich den Spielstand auf Festplatte sichern. So fällt der erneute Angriff auf den Boss etwas leichter, weil die meisten regulären Hindernisse schon aus dem Weg geräumt sind.



Rayman 2: Im Flug-Modus ist der blonde Held präziser zu steuern als bei Sprüngen.

TIP 4: In Kämpfen kann man bei gehaltener CTRL-Taste nicht nur seitlich leicht ausweichen, sondern auch über die Geschosse der Gegner springen.

Revenant

TIP 1: Am besten läßt sich der Revenant mit einer Kombination aus Maus und Tastatur steuern. Benutzen Sie Ihr Keyboard dabei, um die verschiedenen Schlag- und Blockbewegungen zu aktivieren, die Maus zum Bewegen Ihres Charakters.
TIP 2: Wenden Sie die Specialmoves so oft wie möglich an, da sie am meisten Schaden anrichten. Dabei müssen Sie allerdings immer darauf achten, genügend Abstand zu Ihrem Kontrahenten zu halten. Die ideale Kampftaktik sieht in etwa so aus: Nähern Sie sich so weit, bis das Programm das Ziel Ihrer Wahl erfaßt hat. Stürmen Sie dann mit einem Spezialschlag auf das Monster ein, das von der Wucht des Angriffs meist so weit zurückgeschleudert wird, daß Sie gleich einen zweiten anwenden können.



Revenant: Diesen Gegner brauchen Sie mit unseren Tips nicht zu fürchten.

TIP 3: Schauen Sie regelmäßig beim Schwertmeister im Dorf vorbei. Der bringt Ihnen nach fast jedem Levelaufstieg einen neuen Spezialschlag bei.
TIP 4: Behalten Sie beim Kämpfen ständig Ihre Kraftanzeige im Auge. Gewinnen Sie rechtzeitig Abstand zu Ihrem Gegner, wenn die Energie zur Neige geht. Sonst können Sie harte Schläge nicht mehr blocken und richten selbst kaum noch Schaden an.
TIP 5: Im Spielverlauf werden Sie immer häufiger auf Magie zurückgreifen müssen – besonders, wenn Sie es mit mehreren Opponenten gleichzeitig zu tun bekommen. Fangen Sie deshalb so früh wie möglich mit dem Zaubern an, um Ihre Charakterwerte schnell zu steigern. Die Spinnen im Wald vor dem Dorf eignen sich übrigens prima als Sparringspartner.
TIP 6: Den Wrestlingkampf gegen den Oger-Champion überstehen Sie nur

mit wenigstens fünf Heiltränken, die Sie sich ins Schnellinventar legen sollten. Bringen Sie vorher Ihre Faustkampf-Werte mit einem Kraftzauber auf Maximum, um möglichst viel Schaden anzurichten. Achten Sie darauf, genügend Abstand zu halten, da die Nahkampf-Attacken des Riesen mehr als nur durchschlagend sind.

Seven Kingdoms 2

Im komplexen Aufbau-Strategie-Mix von Enlight können Sie sich mit unseren Cheatcodes einiges an Arbeit spa-



Seven Kingdoms: Per Cheatcodes werden Sie Ihren Gegenspielern den Himmel auf den Kopf fallen lassen.

ren. Dazu müssen sie allerdings vor jeder Mission »!!##%%&&« eintippen. Eine Nachricht bestätigt, daß der Cheatmodus eingeschaltet ist. Mit den Codes aus der Tabelle können Sie dann das Spiel beeinflussen.

Cheat	Wirkung
CTRL + M	Karte aufdecken
CTRL + T	alle Technologien
CTRL + Z	schnelles Bauen
CTRL + \	1.000 Nahrung
CTRL + C	1.000 Gold
CTRL + ;	Population in selektierter Stadt +10
ALT + CTRL + M	Ruf -10
ALT + CTRL + R	Ruf +10
ALT + CTRL + K	-20 Schaden für selektiertes Gebäude
ALT + CTRL + J	+20 Schaden für selektiertes Gebäude
ALT + CTRL + X	-1.000 Gold
ALT + CTRL + C	-1.000 Nahrung
CTRL + U	unsterblicher König an/aus
CTRL + D	KI-Nachrichten an/aus

Star Wars Episode 1: Racer

Eine kleine Hexerei von Ulrich Thiel verhilft Ihnen zu einem positiven Kontostand. Wie immer sollten Sie vor den Veränderungen eine Sicherheitskopie der betroffenen Dateien anfertigen. Öffnen Sie dazu die Datei TGFD.DAT aus dem Unterverzeichnis \DATA\PLAYER Ihres Spieleordners mit einem Hex-Editor. Überschreiben Sie Offset »80« und »81« jeweils mit »FF«, und speichern Sie ab. Die gleiche Aktion müssen Sie jetzt beim aktuellen Spielstand, dessen Name SPIELERNAME.SAV lauten sollte, an den Offsets »60« und »61« durchführen. Speichern Sie ab, und starten Sie das Spiel. Ihr Konto wird nach der Manipulation ein Guthaben von über 65.000 Truguts aufweisen.

T.A. Kingdoms

Falls Sie eine der mittelalterlichen Massenschlachten verloren haben, drücken Sie nicht auf »Wiederholen«, sondern gehen Sie zurück ins Hauptmenü, und klicken Sie dort auf »Neue Kampagne«. Jetzt können Sie trotzdem die nächste Mission anwählen.

Trick Style

Für Acclaims coole Skater-Simulation gibt es auch ein paar nette Cheatcodes. Wählen Sie im Optionsmenü »Cheats«, und geben Sie dann die Mogeleien aus der folgenden Tabelle ein.

Cheat	Wirkung
TEAROUND	Sie gewinnen immer
CITYBEACONS	Sie gewinnen alles
IWISH	kein Zeitlimit mehr
TRAVOLTA	Power-Up
INFLATEDEGO	große Köpfe

Ultima 9 (Demo)



Tastaturschablone zu Ultima 9 im Heft

Zur Ultima-9-Demo, die Sie exklusiv auf der GameStar-CD in Heft 12/99 finden konnten, sind einige Tricks bekannt geworden.

TIP 1: Die Brotbackmaschine in der Küche des Avatars produziert unendlich viel Brot. Mit diesen Laiben können Sie Treppen bauen, um an sonst unzugängliche Stellen zu gelangen. Sie



Ultima 9 (Demo): Brotbacken bringt Sie weiter.

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de



Ultima 9 (Demo): Die Teleporter führen Sie zu allerlei Schätzen; was die Zahlen bedeuten, lesen Sie in der Tabelle.

brauchen nur ein wenig Geduld, denn die Kapazität Ihres Rucksacks ist begrenzt. Viel Spaß beim Backen!

TIP 2: Ein besonderes Extra sind die versteckten Teleporter. Die finden Sie hinter dem Eisenzaun, der den Garten des Avatar-Hauses beim Trainingsgelände begrenzt. Das Tor ist allerdings verschlossen, so daß Sie nur mit einer Sprungkombination über das Gitter gelangen. Klettern Sie dazu mit [C] auf den Stein vor der Puppe, die am Galgen hängt. Von dort springen Sie mit der Leertaste oben auf den Galgen. Mit einem weiten Satz Richtung Baum gelangen Sie aus dieser Position auf die andere Gitterseite. Auf dem Weg befindet sich ein Hebel, mit dem Sie die Teleporter sichtbar machen und gleichzeitig aktivieren. Sie haben folgende Auswirkungen:

Teleporter	Wirkung
1	Avatar bekommt Worm-Guard-Rüstung.
2	Avatar bekommt Skeleton-Rüstung.
3	Avatar bekommt Blackrock-Rüstung.
4	Demo stürzt ab.
5	Teleport zu Punkt X.
6	keine Auswirkungen.
7	Teleport nach Stonegate.

Der Teleporter nach Stonegate (7) entspricht dem Weg durch das Moongate bei der Zigeunerin. Allerdings befindet sich bei dieser Alternative in der Kiste gleich zu Anfang in Stonegate neben zwei Tränken auch noch eine Schriftrolle mit dem Lightning-Zauber.

Uprising 2

Beim Actionknaller von 3DO tippen Sie während des Spiels [M] für das Chatmenü, danach [ENTER], um die Cheat-Funktion zu aktivieren, und dann den gewünschten Code. GUN

Cheat	Wirkung
CHUMP	Unsichtbarkeit
DANGEROUS	unendlich Waffen
TUFF ASS	Superwaffe
DANGEROUS CHUMP	unendlich Waffen und Unsichtbarkeit
CHUMP + [ENTER] + CHUMP	Supergeschwindigkeit und Unsichtbarkeit
WAY MO MONEY	5.000 Credits dazu
DONE	Szenario gewinnen
STORMY	Regenwetter
CLEARSKY	Bewölktes Wetter
FLURRY	Schneewetter

Tips für Solo- und Multiplayer

Age of Empires 2

Tastatur-schablone im Heft

Damit auch alles so kommt, wie es in den Geschichtsbüchern steht, hat unsere Strategieabteilung noch mal für Sie in die Trickkiste gegriffen.

Damit Sie bei Microsofts ritterlichem Echtzeit-Epos Age of Empires 2 gut dastehen, haben wir zusätzlich zu denen in Heft 12/99 noch weitere Tips erarbeitet und gesammelt. Hinweise zu Siedlungsbau, Verteidigung und Angriff sowie einige Schummeleien sollen Ihnen helfen, möglichst schnell aus dem dunklen Zeitalter herauszukommen – und Ihren Gegnern in Mehrspieler-Duellen das Leben schwer zu machen. Außerdem liefern wir die noch fehlende zweite Barbarossa-Mission zur der Komplettlösung aus der letzten Ausgabe nach.

Siedlungsbau

Platz für **WEGE**

TIP 1: Achten Sie beim Bau Ihrer Siedlung darauf, daß Sie immer genug Platz zwischen den einzelnen Gebäuden lassen. So können Ihre Arbeiter und vor allem Kämpfer schneller von A nach B kommen, um beispielsweise Mauern zu reparieren oder freche Eindringlinge abzuwehren.



Tip 1: Durch diese engen Gassen wird Ihre Armee nur schwer durchkommen.

Genug **HÄUSER** *bauen*

TIP 2: Bauen Sie von Beginn an ausreichend Häuser. Wenn der Kampf erst einmal losgeht, haben Sie in der Regel keine Zeit mehr, sich mit solchen Lappalien aufzuhalten. Stellen Sie die Wohnungen aber etwas abseits Ihrer Produktionsstätten auf, um den Überblick zu bewahren und Wege kurz zu halten.

Nur **FELDER** *abbauen*

TIP 3: Halten Sie sich bei der Nahrungssuche nicht mit Jagen oder Beerensammeln auf. Bauen Sie eine Mühle, und umgeben Sie die mit acht Feldern. Weitere acht können Sie direkt um das Stadtzentrum anlegen. Damit haben Sie genug Vorräte für das gesamte Spiel und können sogar noch damit handeln.



Tip 3: Um die Mühlen und das Stadtzentrum herum konzentriert sich die Agrarwirtschaft.

FISCHE *fangen*

TIP 4: Unser Leser Michael Henke hat einen netten Trick herausgefunden, um Fische zu fangen. Genau wie ausgelaugte Felder lassen sich auch ausgebeutete Fischreusen schnell wieder erneuern. Klicken Sie dazu per rechter Maustaste bei aktiviertem Fischerboot auf die leere Reuse, damit dieses sie wieder in Betrieb nimmt.

SPERREN *aufstellen*

TIP 5: Versuchen Sie immer, Engpässe und Furten abzusperren. Mauern, Türme und Kriegsgaleeren sind dafür erste Wahl. Gerade die Galeeren nehmen nur wenig Schaden, können an Brennpunkte verlegt und schnell von einem Arbeiter am Ufer repariert werden. Der Aktionsradius des Gegners wird so merklich eingeengt, und gerade der Computer reibt sich gerne in kleineren Scharmützeln auf. Dieser Hinweis stammt wie Tip 4 von Michael Henke.



Tip 5: Solche Engstellen werden meist hart umkämpft: Stellen Sie sich dem Feind mit starken Truppen (und Befestigungen) entgegen.

Neugierige **SCHAFE** *als Undercover-Späher*

TIP 6: Schafe lassen sich nicht nur zu schmackhaften Braten verarbeiten, sondern können auch zur Erkundung eingesetzt werden. Klicken Sie dazu einen der Blöker an, nachdem Sie ihn entdeckt haben, und lassen Sie ihn in unentdecktes Terrain laufen. Beim ersten Fremdkontakt wird er allerdings sprichwörtlich zum Opferlamm. Herausgefunden hat diese tierische Taktik Johannes Kellinghusen aus Düsseldorf.

EINSIEDLER- *Taktik*

TIP 7: In den Missionen der Kampagne lohnt es sich häufig, etwas zurückgezogen zu siedeln, da der Computer schon am Anfang recht stark ist und mit dauernden Angriffen den Aufbau stört. Solange Sie genug Holz zur Verfügung haben, können Sie per Marktplatz auch an Gold und Steine kommen. In Multiplayer-Partien sollten Sie den Gegnern allerdings rasch die Ressourcen auf der Karte streitig machen.



Tip 7: Der Marktplatz ist bei Ressourcenknappheit eine immer lohnende Investition.

Einheiten **GRATIS**

TIP 8: Eyke Schütte aus Berlin macht es sich leicht und bezahlt Einheiten einfach nicht. So geht's: Geben Sie eine Truppe in Auftrag, und brechen Sie die Rekrutierung in dem Moment ab, in dem der Sound ertönt, der die Fertigstellung anzeigt. So erhalten Sie den Kämpfer, bekommen aber kein Geld abgebucht.

Genügend **ARBEITER** *einsetzen*

TIP 9: Meist unterschätzt man die Wichtigkeit von Arbeitern. Versuchen Sie in Mehrspielerpartien während des Dunklen Zeitalters zwischen 20 und 25 auszubilden, nach dem Übergang zum Feudalismus können noch fünf bis acht dazukommen. Auf Karten mit viel Wasser benötigen Sie weniger.

Verteidigung

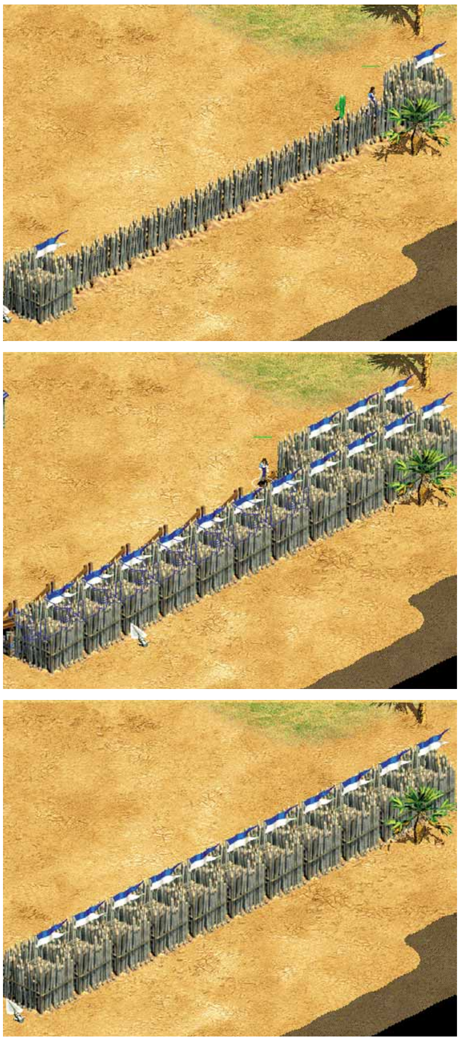
EINGREIF-TRUPPEN *bereithalten*

TIP 10: Denken Sie immer daran, genügend Tore in die Festungsanlagen zu integrieren. Türme richten nämlich nur wenig Schaden gegen gegnerische Belagerungsmaschinen an. Mit einer berittenen Eingreiftruppe können Sie aber wirkungsvolle Ausfälle starten. Ein Priester in Tornähe heilt Ihre Truppe nach den Einsätzen völlig kostenlos.

TIP 11: Reservieren Sie zwei Ihrer Siedler für Reparaturarbeiten, und schicken Sie sie gleich zum Brennpunkt, wenn Ihre Festung vom Feind attackiert wird. Das Instandsetzen von Mauern und Türmen ist wesentlich billiger als ein Neubau, außerdem erleidet der Feind bei wehrhaften Gebäuden weit höhere Verluste, wenn diese länger standhalten.



Tip 10: Wenn der Gegner diese Mauer mit schwerem Gerät angreifen sollte, sind Sie fast wehrlos.



Tip 11: Mit einem raffinierten Trick kommen Sie schnell und preiswert zu stabileren Mauern.

TIP 12: Es gibt einen Trick, um Mauern kostenlos auf das Doppelte zu vergrößern. Dazu klicken Sie einfach einen Arbeiter an, und beauftragen ihn, eine weitere Mauer hinter einer bereits gebauten anzulegen. Das verdoppelt automatisch die Höhe des vorderen Walls. Wenn Sie nun den Bau der hinteren Mauer per [DEL]-Taste abbrechen, haben Sie den Ausbau kostenlos bekommen. Dieser hübsche Trick stammt von Christian Nitzgen aus Sonsbeck.

Schneller **TORBAU** *ohne Risiko*

TIP 13: Unser Leser Volker Zehnder aus Leingarten rät Ihnen dazu, das gefährliche Abreißen der Mauer, um nachträglich ein Tor einzubauen, zu unterlassen. Der Durchgang läßt sich einfach »darüber« bauen. So entsteht keine Lücke, durch die zwischenzeitlich flinke Gegner eindringen könnten.

Gebäude automatisch **BESETZEN**

TIP 14: Wachtürme und Burgen verteidigen sich wesentlich effektiver, wenn sie mit Militäreinheiten besetzt sind. Um den Vorgang zu automatisieren, können Sie, wie unser Leser Michael Henke aus Gantikow, die Sammelpunkte der Produktionsstätten auf das betreffende Gebäude plazieren. Jetzt laufen Ihre fertiggestellten Rekruten selbständig in die Verteidigungsanlagen. Wenn ein Gebäude voll ist, warten überzählige Soldaten brav draußen vor der Tür.

Im Ernstfall **DRINNEN** *bleiben*

Beim Stadtzentrum und der Burg können Sie im Falle eines Angriffs den Sammelpunkt auch direkt aufs Gebäude setzen. So bleiben Ihre Siedler und Spezialeinheiten erst einmal drinnen, bis die Gefahr vorüber ist. Leider können die mächtigen Trebuchets nicht aus der Burg heraus feuern.

GOLD *einmauern...*

TIP 15: Wenn Sie zu Beginn des Spiels ein paar Ressourcen übrig haben, sollten Sie rasch Goldvorkom-

... und mit **SCHÜTZEN** *sichern*

men im Einflußgebiet des Feindes von Ihren Arbeitern einmauern lassen. Stellen Sie innerhalb der Mauer einige Bogenschützen auf, um den gegnerischen Arbeitern Saures zu geben, wenn sie zum Goldschürfen vorbeikommen. Ein Tip von GameStar-Leser Bleicke Petersen.

Einheiten **VERSTECKEN** *und vereint angreifen*

TIP 16: Falls Sie ohnehin eher defensiv spielen, können Sie Ihre Truppen verstecken, um Ihre wahre Stärke zu verbergen und Angreifern eine Überraschung zu bereiten. Setzen Sie dafür den Sammelpunkt für neue Einheiten auf den jeweiligen Rekrutierungsort (Kaserne, Schießplatz). Das ist auch sinnvoll, falls der Feind schon in Ihrer Stadt steht und Sie Angst haben, daß neue Truppen einzeln ausgeschaltet werden.

Abwehrfeuer der **TÜRME** *selbst lenken*

TIP 17: Wenn Ihre Türme angegriffen werden, attackieren sie selbständig die ersten Angreifer. Raffinierte Feinde können sich das zunutze machen, und eine sehr billige oder besonders gepanzerte Einheit vorschicken. Besonders fies ist es, die vom Turm beschossene Truppe ständig per Priester zu heilen. Schieben Sie solchen Tricks einen Riegel vor, indem Sie dem Turm manuell per Rechtsklick einen Angriffsbefehl auf eine ausgesuchte Einheit erteilen. Diese Taktik empfiehlt Patrick Klamert.

Angriff

BOGEN-SCHÜTZEN- *Rush*

TIP 18: Wie bei fast allen Echtzeitstrategie-Spielen, ist es auch bei AoE 2 möglich, zu »rushen«, also frühestmöglich einen Sturmangriff mit einem einzigen Einheitentyp durchzuführen. Die besten Chancen haben dabei Briten, die vollständig auf Langbogenschützen setzen. Bauen Sie mehrere Schießplätze, und vergessen Sie nicht, für ausreichend Nahrung zu sorgen. Schicken Sie Ihre Schützen als große Gruppe los, wobei Sie zunächst nur die Arbeiter des Feindes konzentriert attackieren sollten. Geben Sie nicht auf, auch wenn eine Welle ausgeschaltet wird. Das Geheimnis eines guten Rushs ist die Ausdauer, ihn solange weiterzuführen, bis der Gegner am Ende ist.

ARBEITER *attackieren*



Zu Tip 19: Die wehrhaften Burgen greifen Sie am besten ausschließlich mit Belagerungsmaschinen an, um Ihre anderen Einheiten zu schützen.

RICHTIGE *Reihenfolge gegen Wehranlagen*

TIP 19: Halten Sie Infanterie und Kavallerie bei einem Angriff auf feindliche Türme und Burgen etwas zurück, und lassen Sie nur die Belagerungsmaschinen ans Werk. Erst wenn die durch Truppen angegriffen werden, verteidigen Sie Ihr Kriegsgerät mit entsprechenden Kontereinheiten.

Gegner **ANLOCKEN** *und aufreiben*

TIP 20: Schicken Sie wenige schnelle Einheiten zum Gegner, um einen Ausfall zu provozieren. Sobald die feindliche Streitmacht anrückt, ziehen Sie Ihre Lockvögel zur Hauptarmee zurück und reiben den leichtsinnigen Rivalen auf.

Erst **SEHEN,** *dann siegen*

TIP 21: Greifen Sie niemals einen Gegner an, den Sie nicht vorher ausspioniert haben. Hinter einem sichtbaren Wachturm mit Mauer kann sich eine riesige Festung verstecken, gegen die ein Angriff vielleicht erst zu einem späteren Zeitpunkt sinnvoll ist.

Einheiten im **VORAUS** *rekrutieren*

TIP 22: Auch wenn Sie das Bevölkerungslimit schon erreicht haben, sollten Sie vor einem Angriff immer einige Einheiten »auf Vorrat« produzieren. Die werden dann sofort nachgeliefert, wenn Sie im Kampf Truppen verlieren. So können Sie beruhigt mit Ihrer kompletten Armee in die Schlacht ziehen, und den Schutz Ihrer kostbaren Siedlung getrost den neuen Einheiten überlassen.

Über **FLÜSSE** *schießen*

TIP 23: Mit den Trebuchet-Katapulten können Sie auch leicht über Flüsse schießen. So sind zu nah am Wasser gebaute Gebäude ein leichtes und sicheres



Tip 23: Unsere Trebuchets und Galeeren bringen nah am Wasser angesiedelte Gegner schwer in Bedrängnis – sie können keinen Gegenangriff starten.

Ziel. Unterstützen Sie die Angriffe am besten mit Kriegsgaleeren oder Kanonenbooten.

Fremde **FELDER** *stehlen*

TIP 24: Wenn Sie Ihren Gegner ein bißchen nerven möchten, sollten Sie folgende Taktik von Gerrit Sangel aus Kamen anwenden: Erkunden Sie vorsichtig mit einem Arbeiter die Karte. Wenn Sie auf einen feindlichen Bauernhof treffen, geben Sie Ihrem Arbeiter den Befehl, das gegnerische Feld abzuernten. Sobald Ihr Bauer Hand anlegt, wechselt der Acker die Farbe und gehört Ihnen. So können Sie mit etwas Glück dem Feind eine Hungersnot bescheren.

Teamplay

TEAMS *bilden*

TIP 25: Wenn Sie in Multiplayer-Partien oft »Zwei gegen zwei« spielen, sollten Sie sich sorgfältig überlegen, welche beide Völker Sie und Ihr Verbündeter einsetzen. Ein beliebter Partner sind die Teutonen, deren Verteidigungsanlagen sehr stark sind. Wenn Sie Engpässe abzusperren haben, sollten das also die Teutonen übernehmen und dabei vom Partner Geld als Ausgleich erhalten.

WIKINGER *für Seekarten*

Auf Karten mit viel Wasser sollte einer der beiden Verbündeten ein Wikinger sein, da die Nordmänner schneller und effektiver als andere Völker Flotten aufbauen können.

GOTEN *gegen* **BRITEN**

Wenn Sie gegen Briten spielen und somit Horden von lästigen Langbogenschützen zu fürchten haben, sollten Sie einen Goten mitnehmen. Deren Huscarls sind wahre Bogenschützen-Killer.

Extras

SCREEN-SHOTS *machen*

TIP 26: Damit Sie nichts von Ihren schönen Schlachten verpassen und später auch Ihre Freunde etwas davon haben, können Sie Bildschirmfotos anfertigen. Wenn Sie während des Spiels CTRL und F12 drücken, legt das Programm einen Screenshot der Szene im Hauptverzeichnis des Spiels als BMP-Datei ab. Die können Sie mit entsprechender Bildbearbeitungs-Software, wie zum Beispiel dem Shareware-Programm Paint Shop Pro, weiterbearbeiten.

Spiele- **RECORDER**

TIP 27: Um von einem Freund aufgenommene Spiele auf Ihrem Rechner abzuspielen, müssen Sie entsprechende MGL-Datei in das Savegame-Verzeichnis Ihres Spieleordners verschieben. Anschließend laden Sie das Szenario als Einzelspieler wie einen gespeicherten Spielstand. Bei Multiplayerpartien entscheidet der »Host«, ob ein Spiel aufgenommen wird. Wenn ja, dann wird es auf jedem Einzelplatz extra gespeichert, so daß jeder Spieler seine persönliche Kopie bekommt.

TIP 28: Familie Steng hat bei Britenkönig Schah (können Sie per Editor in eigene Szenarios einbauen) besondere Fähigkeiten entdeckt. Sobald Sie ihm per Rechtsklick einen Angriffsbefehl geben, verwandelt er sich überraschenderweise in einen kleinen blauen Protonenschützen.





Tip 28: Bei einem Angriff verwandelt sich König Schah in einen wuselnden Protonenschützen.

Komplettlösung: Nachtrag

Die bei unserer Komplettlösung in Heft 12/99 noch fehlende Mission reichen wir hiermit nach.

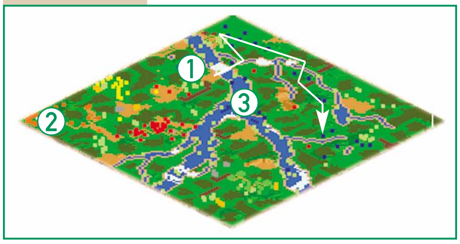
Barbarossa: Mission 2

Burg **NIEDER-REISSEN**

TIP 1: Konstruieren Sie in Ihrer Waffenwerkstatt vier Rammböcke, und rücken Sie anschließend mit diesen und Ihren restlichen Starttruppen zu (1) vor. Vernichten Sie dort die Burg der Polen.

Heinrich **ABWEHREN**

TIP 2: Nach der Vernichtung der Burg löst Heinrich das Bündnis und fällt Ihrer Stadt in den Rücken. Wehren Sie diesen Angriffe mit einigen Templern und Ihren restlichen Truppen ab. Anschließend verschanzen Sie sich in Ihrer Stadt. Die Angriffe der Polen werden sich von nun an auf Heinrich konzentrieren, bis dieser vernichtet ist.



Barbarossa, Mission 2: Das Gefängnis finden Sie bei (2).

Dorfbewohner **BEFREIEN**

TIP 3: Befreien Sie mit einigen Rammböcken die Dorfbewohner bei (2) aus ihrem Gefängnis, und sichern Sie nun mit diesen Ihre eigene Stadt. Konstruieren Sie ein Dorfzentrum, und beginnen Sie mit dem Aufstieg in das Imperiale Zeitalter.

Hafen **ZERSTÖREN**

TIP 4: Die Polen greifen nach kurzer Zeit mit einigen Schiffen an. Wehren Sie den Angriff mit Katapulten und Kriegsgaleeren ab, und vernichten Sie anschließend mit Ihren Schiffen den Feindhafen bei (3), damit keine neuen Angriffe mehr folgen können.



Barbarossa, Tip 4: Wehren Sie den feindlichen Seeangriff ab, und zerstören Sie anschließend mit Schiffen den polnischen Hafen flußaufwärts.

Polen **SCHLAGEN**

TIP 5: Ihr Feind besitzt nur sehr wenige Gebäude. Deshalb reichen zehn Paladine, ein Priester und zwei Trebuchets aus. Beginnen Sie im Norden, und ziehen Sie dann wie auf der Karte gezeigt durch die Region, um alle polnischen Gebäude zu vernichten. GUN

Tips von den GameStar-Lesern

Command&Conquer 3

Tastaturschablone im Heft

Update für Echtzeit-Generäle: So gewinnen Sie Ihre Mehrspieler-Schlachten.

Zu Westwoods Echtzeit-Strategieknaller Command&Conquer 3 gibt's wieder Tips von Lesern und Redakteuren. Die ausführliche Komplettlösung nebst Einheiten-Tabellen konnten Sie bereits in Ausgabe 11/99 lesen. Die folgenden Tricks und Taktiken gelten in der Regel für Multiplayer- oder Geplänkelpartien, lassen sich aber zum Teil auch während der Kampagnen einsetzen. Wenn sie nur einer Partei zugute kommen, haben wir das extra erwähnt.

Taktiken

GEGNER *aufhetzen*

TIP 1: Wenn Sie eine »gemischte« Partie mit menschlichen und KI-Gegnern spielen, läßt sich der Computer leicht auf Ihren Konkurrenten hetzen. Attackieren Sie einen Ernter des PCs mit einer schnellen Einheit (wie dem Werwolf) und fliehen Sie, wenn die KI Truppen zum Schutz des Erntefahrzeugs schickt, zur Basis Ihres Feindes. Ihre Verfolger werden sich dann mit dem überraschten Mitspieler anlegen.

ALIENS *einsetzen*

TIP 2: Eine Strategie von Fabian Natterer: Bauen Sie etwa 20 billige Infanteristen, und schicken Sie die in ein blaues Tiberiumfeld sehr nahe an der feindlichen Basis. Dort sterben sie und werden zu fiesen Visceroids. Wenn die Alien-Plage dann die Basis Ihres Feindes findet, hat der ein echtes Problem.

Schutz für **ERNTER**

TIP 3: Wenn Sie Ihren Ernter mit Grenadieren oder Bazooka-Infanterie beschützen wollen, sich aber nicht ins schädliche Tiberium trauen, sollten Sie die Jungs per BMT dorthin karren. Soldaten nehmen nur beim Bewegen durch Tiberium Schaden, nicht wenn sie stillstehen.

GEGEN-TAKTIK

Kleine Anmerkung für Nod-Generäle: Falls Ihr Gegner Infanteristen in ein Tiberiumfeld stellt, zerstören Sie sie per Chemierakete. Dann werden die Cyborgs zu Visceroids, und der Feind kann seine Tiberiumquelle vergessen.

Anti- **MAMMUT-** *Taktik*

TIP 4: So vernichten Sie als Nod-General den mächtigen Mammut MK2: Befehlen Sie einer Teufelszunge bei gedrückter [ALT]-Taste, den Riesenpanzer anzugreifen. Nun wird der Mammut unterirdisch so lange verfolgt, bis die Teufelszunge ihn erreicht, unter ihm auftaucht und explodiert. Zwei Zungen genügen für einen intakten Mammut, meint Samuel Poth.

IONEN-STRAHL *richtig einsetzen*

TIP 5: So richtet der GDI-Ionenstrahl besonders viel Schaden an: Wenn der Feind gerade ein blaues Tiberiumfeld ausbeutet, beobachten Sie den Sammler. Sobald der mit seiner explosiven Ladung kurz vor der Raffinerie steht, lösen Sie den Ionenstrahl aus und zerstören das Erntefahrzeug. Die Explosion reißt die Raffinerie und alles andere in der Nähe mit ins Verderben. Ein Tip von Stefan Uppert.



Tip 5: Der Ernter explodiert neben der Raffinerie.

BRÜCKE *sprengen*

TIP 6: In Situationen, wo der Computer Sie im Geplänkel nur über eine Brücke angreifen kann, lassen Sie zehn Grenadiere (oder Bazooka-Infanteristen) die Brücke attackieren. Die Cyborgs zerstören das Bauwerk schneller, als der Computer es reparieren kann, und Sie sind eine Weile vor Landoffensiven sicher.

Kleine Tricks

Tunnelgräber **SICHTBAR** *machen*

TIP 7: Umbauen Sie einige Ihrer Infanteristen mit Mauern, so daß die sich nicht mehr bewegen können. Nun werfen Sie einen Blick in die Feindbasis und schauen, ob da ein Untergrund-BMT auf seinen Einsatz wartet. Wenn das der Fall ist, geben Sie einem Ihrer eingemauerten Cyborgs den Angriffsbefehl. Der kann zwar den BMT niemals erreichen, aber durch die rote Angriffslinie wissen Sie nun immer ungefähr, wo das Fahrzeug ist.

BANSHEE *schießt weit*

TIP 8: Wenn Sie Nod spielen, können Ihre Banshees über die gesamte Karte schießen, meint Stefan Heimerl. Dazu greifen Sie per [CTRL]-Taste eine beliebige Stelle auf der Karte an. In genau dem Moment, in dem die Banshees zu schießen beginnen, klicken Sie auf einen Gegner (oder eines seiner Gebäude) auf dem Radar. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, fliegen die Geschosse über die ganze Karte hinweg auf ihr Ziel zu.


Tip 8: Mit ein bißchen Übung schießen Ihre Banshees über die ganze Karte hinweg.

KISTEN *effektiv nutzen*

TIP 9: Sie sollten immer mehrere Kämpfer losschicken, wenn Sie eine Kiste gefunden haben. Stellen Sie gute Einheiten eng um die Kiste herum, und lassen Sie sie von einem billigen Infanteristen »aufmachen«. Falls eine Bombe drin ist, stirbt nur der Infanterist – sollte aber ein Stealth-Upgrade drin sein, profitieren alle Truppen davon, die direkt dranstehen. GUN

Kampf gegen den Countdown, Teil 1

Earth 2150

Tastatur-Schablone im Heft

Auf Bonus CD: Patch auf Version 1.2

Wer die Erde vor dem Untergang bewahren muß, hat keinen leichten Stand. Doch verzweifeln Sie nicht, unser bewährtes Welt-Rettungsteam steht Ihnen zur Seite.

Die Kampagnen von Topwares Echtzeitstrategie Earth 2150 laufen nicht linear ab. Deshalb können wir Ihnen auch keine Lösung mit strikter Missionsabfolge bieten, sondern nur in einem kompletten Durchlauf aufzeigen, wie Sie die Kampagnen am besten angehen. Sie sollten von Anfang an den Vorschlägen folgen, sonst könnten Ihnen später wichtige Ressourcen oder Forschungsergebnisse fehlen. Hinter dem Namen jeder Mission finden Sie eine Prozentzahl. Sie beziffert den Anteil an Ressourcen, den Sie dem Exodus-Projekt am Ende des Einsatzes ungefähr überwiesen haben sollten. Wenn Sie hinter Plan liegen, versuchen Sie, den Rückstand in der nächsten Mission wieder aufzuholen. Können Sie dennoch nicht die angegebene Prozentzahl erreichen, müssen Sie auch nach den letzten beschriebenen Szenarios noch etwas weiterspielen, denn jede Kampagne bietet danach noch mehrere Einsätze. In diesem GameStar finden Sie die Kampagnen der ED und UCS, im nächsten Heft widmen wir uns der Lunar Corporation.

Bug-Probleme?

Bei vielen Käufern von Earth 2150 traten zahlreiche Bugs auf. So funktionierte die Wegfindung der meisten Einheiten nicht richtig, und Helikopter-Staffeln verhakten sich gern mal miteinander. Zudem war die Performance nicht optimal, und bei manchen Grafikkarten (wie der Voodoo 3000) sowie einigen Soundkarten gab es teils massive Probleme. Besonders ärgerlich war auch, daß der Mehrspieler-Modus kaum zum Laufen zu bringen war.

- Mittlerweile hat Topware zwei Patches herausgebracht. Den zweiten (auf Version 1.2) finden Sie auf unserer Bonus-CD; er schließt den ersten ein. Nach unserer Einschätzung läuft Earth 2150 damit stabil.
- Falls bei Ihnen trotz des Patches Probleme auftreten, können Sie versuchen, diese mit Hilfe der REG-Dateien im Verzeichnis \EARTH2150\TOOLS (existiert erst nach Installation des Patches) selbst zu beheben: Klicken Sie doppelt auf »Glide_only.reg«, wenn Sie eine 3Dfx-Karte verwenden, auf »OpenGL_only.reg«, wenn in Ihrem Rechner ein TNT- oder TNT-2-Board werkelt und auf »Direct3D_only.reg« bei jedem anderen Grafikbeschleuniger.
- Falls Sie eine Soundblaster Live (oder eine andere Karte mit Hardware-Tonmischung) einsetzen und der Sound nicht vernünftig läuft, sollten Sie einen Doppelklick auf »Hardware_Sound.reg« ausführen.

Eurasische Dynastie

Einsatz **VORBEREITEN**

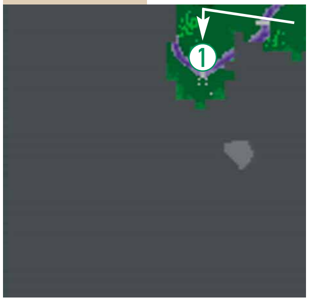
FORSCHUNG *mit drei Zentren optimieren*

TIP 1: Bevor Sie eine Mission auswählen, weisen Sie zunächst zwei Erztransportern die Mine in Ihrer Hauptbasis als Ziel zu. Errichten Sie dort außerdem drei Forschungszentren, um später die optimale Forschungsgeschwindigkeit zu erzielen. Konstruieren Sie zwei weitere Erztransporter, die Sie in den Transporthubschrauber schicken.

Ural (2%)

BASIS *errichten*

TIP 2: Bewegen Sie sich zu den Ressourcen bei (1), und errichten Sie dort eine Landezone, dazu Mine, Transporterbasis und Kraftwerk. Ihre Panzer bewachen die Brücke.



Ural: Bauen Sie die Ressourcen bei (1) vollständig ab, und schicken Sie 20.000 Credits zur Hauptbasis.

TIP 3: Da es Ihnen in dieser Mission nicht möglich ist, eigene Einheiten zu konstruieren, fliegen Sie die vor dieser Mission konstruierten Erztransporter ein. Damit können Sie die Mine ausbeuten, bis Sie alle verlangten Ressourcen verschickt haben. Laden Sie anschließend Ihre Einheiten wieder in den Transporthubschrauber, und verlassen Sie das Gebiet.

Antarktis 1 (4%)

VERSTÄRKUNG *anfordern*

TIP 4: Um Ihre Truppen im Einsatzgebiet zu verstärken, bauen Sie in Ihrer Hauptbasis zehn weitere Panzer, die Sie anschließend per Transporter in die Antarktis befördern.



Antarktis 1: Vernichten Sie die Feindbasis bei (2), und sammeln Sie das Artefakt bei (3) ein.

TIP 5: Fahren Sie mit Ihren Einheiten nach (1), wo Sie eine Basis errichten, um dort Ressourcen zu fördern. Der Gegner wird Sie daraufhin mit mehreren Mechs attackieren, die jedoch von Ihren Panzern zerlegt werden.

TIP 6: Wenn Sie noch keine allzugroßen Verluste erlitten haben, gehen Sie direkt in die Gegenoffensive über. Fahren Sie zum Berg nördlich von (1), vernichten Sie die

Basis **VERNICHTEN**

Verteidigung dort, und schlagen Sie sich bis (2) durch, wo sich die schlecht gesicherte Basis der United Civilized States befindet.

ARTEFAKT *im Südosten sichern*

TIP 7: Bei (3) befindet sich ein Artefakt, das Sie einsammeln können, indem Sie einen Panzer einfach darüber fahren lassen. Es verrät Ihnen später einen geheimen Stützpunkt der UCS.

Antarktis **VERLASSEN**

TIP 8: Nachdem Sie alle Ressourcen ausgebeutet haben, verlassen Sie mit sämtlichen Truppen die Region.

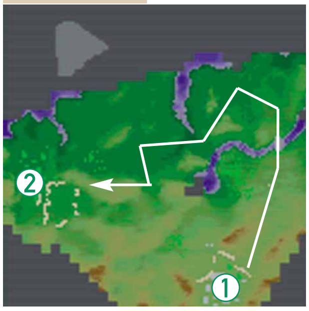
Kamchatka (5%)

FLIEHEN

TIP 9: Ihre Basis bei (1) wird von Streitkräften der Lunar Corporation angegriffen, fliehen Sie deshalb mit dem Baufahrzeug nach (2).

Drei **FORSCHUNGSZENTREN** *bauen*

TIP 10: Errichten Sie drei Forschungszentren, und starten Sie die Erforschung des Sibiria-Rumpfes sowie des Raketenwerfers und der Reparatureinheit. Geben Sie den Erztransportern in der Basis die Anweisung, Rohstoffe zu fördern.



amchatka: Evakuieren Sie die asis bei (1), rüsten Sie bei (2) auf, nd schlagen Sie dann zurück.

TIP 11: Bei (1) hat die LC eine eigene Basis errichtet, die Sie vernichten müssen. Attackieren Sie das Lager mit mindestens zehn Panzern, fünf Raketenwerfern sowie ein paar Reparatureinheiten, die Ihre Fahrzeuge auch im Gefecht instandsetzen. Sie können zusätzlich natürlich auf ältere Einheiten in Ihrer Hauptbasis zurückgreifen.

TIP 12: Konstruieren Sie bei (1) mit einem Baufahrzeug einen Tunneleingang, und schalten Sie auf die

PROTOTYP *bergen*

Tunnelansicht um. Dort finden Sie den Prototypen für die Lasertechnologie. Bringen Sie ihn entlang des Pfeils auf der Karte in Ihre Basis (2). Wählen Sie für ihn als Skript »Gefechtseinheit: normal« an.

Erz **MITNEHMEN**

TIP 13: Nehmen Sie auch das Erz bei (1) mit. Überweisen Sie es für die Evakuierung der Erde. Anschließend verlassen Sie das Einsatzgebiet.

Antarktis 2 (10%)

asis **FINDEN**

TIP 14: Die zu reaktivierende Basis liegt bei (1), fliegen Sie sämtliche Truppen ein, die Sie besitzen.

Basis **REAKTIVIEREN**

TIP 15: Graben Sie sich in das Tunnelsystem unter der fast zerstörten russischen Basis ein, und reaktivieren Sie den Hauptcomputer, indem Sie das Artefakt in den Gängen einsammeln. Die im Tunnelsystem verteilten Panzer schließen sich Ihnen nun an, bringen Sie sie sofort an die Oberfläche, und stellen Sie das Skript auf normale Gefechtseinheiten um.



ntarktis 2: Nachdem Sie Ihre Basis ei (1) reaktiviert haben, bauen Sie e Ressourcen der Region ab.

TIP 16: Die UCS führt in kurzen Abständen von zwei Seiten schwere Angriffe mit Mech-Kriegern durch. Während der Westen von Ihren eingeflogenen Truppen ver-

ANGRIFF *abwehren*

teidigt wird, werfen die neuen Superpanzer den Ansturm des Feindes im Osten zurück. Reparieren Sie nach dem Angriff alle Truppen.

MINEN *errichten*

TIP 17: Errichten Sie bei den Rohstoffvorkommen nördlich und westlich Ihrer Basis Minen, und beginnen Sie mit dem Abbau der Ressourcen. Nutzen Sie einen Teil des Geldes zur Forschung, damit in der Hauptbasis Kanonenkugeln und Raketen verbessert werden können. Rüsten Sie auch den Raketenwerfer so weit wie möglich auf. Den Rest der Ressourcen stellen Sie für die Evakuierung der Erde zur Verfügung.



Tip 17: Testen Sie die Laserwaffe an den Mechs.

Baikal (11%)

LASERWAFFE *testen*

TIP 18: Testen Sie die Laserwaffe, indem Sie alle Mechs bei (1) mit ihr vernichten. Bringen Sie den Prototypen anschließend in Ihre Basis zurück.

Alle Truppen **EINFLIEGEN**

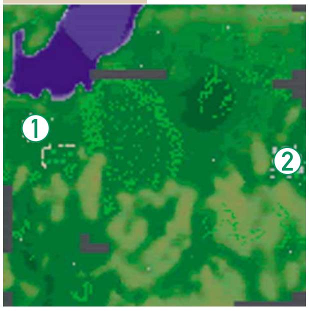
TIP 19: Sie erhalten Nachricht über eine Abordnung der LC in diesem Gebiet. Fliegen Sie alle Truppen ein, und befestigen Sie Ihre Basis weiter.

LC im Osten **VERNICHTEN**

TIP 20: Die Basis bei (2) wird von mehreren Defenders und Guardians geschützt. Rüsten Sie Ihre Armee so weit auf, wie es das Kreditlimit erlaubt, und gehen Sie zum Angriff über. Leider ist die Feindbasis von allen Seiten gleich gut geschützt.

Gebiet **SICHERN**

TIP 21: Nach der Vertreibung der LC erhalten Sie die Aufgabe, die Region zu sichern. Fahren Sie aus diesem Grund mit einem Baufahrzeug zu den Rohstoffen bei (2), und errichten Sie eine Mine sowie eine Transporterbasis. Fliegen Sie anschließend alle Truppen aus, und achten Sie auf die Meldung, wenn Sie die Mission beenden. Wenn die Nachricht erscheint , die Region sei gesichert, haben Sie alles richtig gemacht. Ansonsten müssen Sie noch mal Truppen zurückholen, um vereinzelte LC-Fahrzeuge auf der Karte zu finden und zu vernichten. Nach dem Verlassen der Mission werden die verbliebenen Ressourcen automatisch für das Exodus-Projekt überwiesen.



Baikal: Nach den Lasertests vernichten Sie die Feindbasis bei (2) und sichern die Region.

Alaska (28%)

Mission **NICHT** *sofort starten*

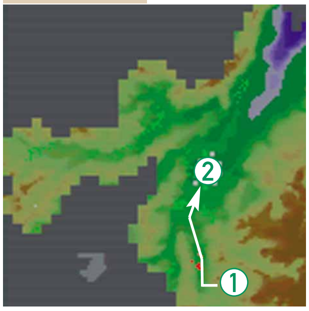
TIP 22: Bevor Sie diese Mission anwählen, sollten Sie alle Truppen in der Hauptbasis reparieren und anschließend die stärksten wieder in den Transporter laden. Der Laser-Prototyp kann nun auch für den normalen Kampf genutzt werden.

SOFORT *die UCS-Basis angreifen*

TIP 23: Die vor der Mission eingeladenen Einheiten transportieren Sie sofort ins Einsatzgebiet, um den UCS-General zu überraschen, der versucht, bei (2) eine Basis zu etablieren. Vernichten Sie sämtliche Einheiten; ein Gebäude sollten Sie allerdings stehenlassen, denn sonst haben Sie ständig mit schweren Attacken der UCS zu kämpfen.

RESSOURCEN *fördern*

TIP 24: Nun schaffen Sie in aller Ruhe sämtliche Ressourcen von (1) und (2) zur Hauptbasis. Bei (2) müssen Sie jedoch zunächst mit einem Laserfahrzeug den Wald abfackeln.



Alaska: Vernichten Sie die gesamte Basis bei (1) bis auf ein Gebäude, und bauen Sie die Rohstoffe ab.

TIP 25: Während des Abbaus erforschen Sie in Ihrer Hauptbasis die Laserwaffe, den ersten Helikopter sowie den großen Verteidigungsturm. Sollten Sie dort keine Ressourcen mehr besitzen, fliegen Sie von der Missionskarte welche ein. Ziehen Sie außerdem schon vorzeitig sämtliche Truppen bis auf einen einsamen Panzer wieder nach Hause ab. Zum Schluß evakuieren Sie auch die

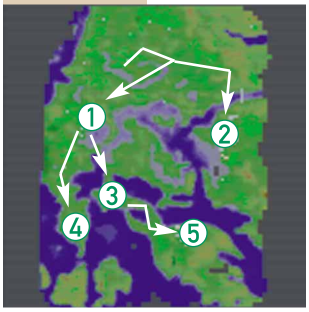
Im HQ **FORSCHEN**

Erztransporter und vernichten mit dem verbliebenen Panzer das letzte UCS-Gebäude.

Kanada (38%)

BLITZ-ATTACKE

TIP 26: Südlich des Landungspunktes finden Sie die für die Mission benötigten Ressourcen. Errichten Sie dort Ihre Basis. Da das erste der drei Feindchamps nur sehr leicht gesichert ist, sollten Sie mit sämtlichen Einheiten die Stellung bei (1) einebnen. Ziehen Sie sich danach zurück, aber vergessen Sie nicht, die Mine bei (1) auszubeuten.



Kanada: Vernichten Sie die drei Basen in der richtigen Reihenfolge, und stehlen Sie die Daten aus dem Hauptcomputer der UCS.

TIP 27: Die zweite Basis bei (2) ist schon schwerer zu knacken, da sie von einer schweren Festung geschützt wird. Mit einem Frontalangriff haben Sie keine Chance; schalten Sie statt dessen das Kraftwerk in der Nähe aus, danach ist die Festung wehrlos und kann ver-

Festung **KNACKEN**

nichtet werden. Die Eroberung der Basis ist anschließend nur noch Formsache.

Flugeinheiten vom Boden aus **AB-SCHIESSEN**

TIP 28: In der Region sind überall Flugeinheiten des Gegners verstreut, die vor allem die Arbeit Ihrer Versorgungshelikopter stören werden. Stellen Sie deshalb ein kleines Platoon aus Raketenwerfern zusammen, die mit sämtlichen Feindfliegern abrechnen.

BRÜCKE *über die Meerenge bauen*

TIP 29: Die letzte Basis liegt auf einer Insel. Bei (3) befindet sich jedoch eine Meerenge, über die Sie eine Brücke bauen können. Sollten Sie nicht mehr genügend Ressourcen zur Verfügung haben, errichten Sie eine weitere Abbaubasis bei (4).

Dritte Basis **SCHLEIFEN**

TIP 30: Die Inselbasis ist überraschenderweise nicht allzu gut gesichert, Sie benötigen jedoch eine stattliche Anzahl Raketenwerfer, da sich bei (5) besonders viele feindliche Flieger aufhalten.

Unter-irdischen **COMPUTER** *aufspüren*

TIP 31: Graben Sie bei (5) einen Tunneleingang, und schicken Sie eine schnelle Einheit hinein. Die fährt bis zur Mitte der Karte, wo sich der Hauptcomputer findet. In dem Artefakt dort sind die benötigten Daten gespeichert, die Sie benötigen.

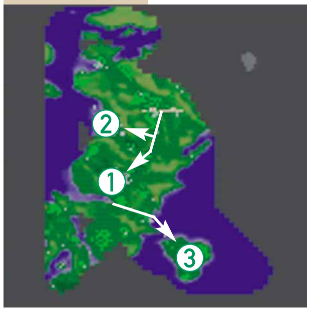
Japan (40%)

Basis mit großen Türmen **SICHERN**

TIP 32: Sichern Sie Ihre Basis mit Mauern und großen Verteidigungstürmen, auf denen Sie Laser und Raketenwerfer montieren. Gegen diese Kombination haben die leichten Fahrzeuge der Lunar Corporation keine Chance.

LANDBASIS *vernichten*

TIP 33: Der Feindstützpunkt bei (1) liegt auf Ihrem Land, läßt sich somit also problemlos erreichen. Die Vernichtung der Basis ist im Prinzip nur Formsache, allerdings sollten Sie auf die schweren Verteidigungstürme achten. Zerstören Sie deshalb zunächst die Sonnenkraftwerke und Batterien.



Japan: Vernichten Sie die erste Basis auf dem Landweg, die beiden weiteren über Tunnelbauten.

TIP 34: Die Basis bei (2) liegt hinter einem Bergmassiv und ist nur von der Seeseite oder durch einen Tunnel zu erreichen, wobei der die bessere Lösung ist. Wenn Sie das Massiv durchgraben haben, sichern Sie den Tunneleingang auf der anderen Seite sofort mit schweren

Tunnel **GRABEN**

Geschütztürmen. Bringen Sie anschließend Ihre Bodentruppen durch den Tunnel nach (2).

INSELBASIS *mit zehn Panzern vernichten*

TIP 35: Auch die Inselbasis bei (3) läßt sich nur durch einen Tunnel erreichen. Beginnen Sie ihn am Strand im Süden Ihrer großen Insel. Die letzte Basis verfügt kaum über Abwehrtürme, daher reichen schon zehn Panzer. Überweisen Sie am Schluß sämtliche Ressourcen für das Exodus-Projekt, ohne Geld in die Erforschung von unnützen Schiffen zu stecken.

New York (40%)

Artefakte **FINDEN**

TIP 36: Dies ist eine einfache Mission. Ihr Ziel ist es, mit einem Spionagefahrzeug drei verschiedene Artefakte im Tunnelsystem der Karte zu finden. Wir haben die Orte auf der Karte für Sie mit (1), (2) und (3) markiert. Tunnel-Eingänge liegen im gesamten Gebiet verstreut.



New York: Erobern Sie die drei markierten Artefakte, und verlassen Sie die Region wieder.

TIP 37: Sollte Ihr Spionagefahrzeug von den zahlreichen Feinden beschädigt werden, reparieren Sie es mit Hilfe von weiteren Artefakten, die in den Tunnelsystemen verteilt sind.

TIP 38: Nachdem Sie alle drei Artefakte geborgen haben, fliehen Sie zur Landezone, bei der Sie auch den Einsatz begonnen haben.

Große Seen (48%)

Weg nach Süden **RÄUMEN**

TIP 39: Nachdem Sie sämtliche Truppen bei (1) eingeflogen haben, zieht der Verband geschlossen nach (2). Auf dem Weg dorthin vernichtet er alle Verteidigungstürme. Danach kann ein Baufahrzeug gefahrlos folgen und bei (2) eine Basis errichten.

Feindbasis **AUSLÖSCHEN**

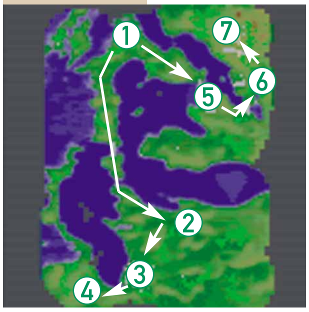
TIP 40: Knapp südlich Ihrer Position befindet sich eine kleine Feindbasis, die Sie mit ein paar Panzern, Laserfahrzeugen und Raketenwerfern zerstören. Danach hören die Angriffe auf, und Sie können beruhigt die Ressourcen bei (3) und (4) abbauen.

Ins Feindgebiet **INDRINGEN**

TIP 41: Bei (5) dringen Sie in das UCS-Gebiet ein, das zur großen Basis bei (7) gehört. Festungen und Truppen bei (5) räumen Sie mit den (neu zu erforschenden) Atamans aus dem Weg, da die UCS nicht an Luftabwehr gedacht hat.

MINIBASIS *errichten*

TIP 42: Errichten Sie bei (6) eine vorgeschobene Angriffsbasis, bestehend aus mehreren Abwehrtürmen, einem Versorgungsdepot, einer Produktionsstätte sowie einer Waffenfabrik. Bestücken Sie zwei Abwehrtürme mit Lasern, den Rest mit Raketenwerfern.



roße Seen: Stampfen Sie bei (2) ne Basis aus dem Boden, und ernichten Sie alle Feinde.

FALLE *für Flieger*

TIP 43: Fahren Sie mit fünf Panzern ein Stück nach Norden, bis Sie auf zwei Festungen treffen. Ziehen Sie sich dann nach (6) in den Schutz Ihrer Luftabwehr zurück, wobei Sie feindliche Flieger hinter sich her locken. Zerstören Sie so alle Flugzeuge. Der Rest der Basis kann sich mangels Luftabwehr gegen fünf Ihrer Atamans, die mit Raketen bestückt sind, nicht behaupten.

ALIENBASIS *finden*

TIP 44: Die unterirdische Alienbasis finden Sie, indem Sie einen Tunneleingang bei (7) anlegen, das dortige Gebiet erkunden und sich dann zur schimmernden Basis durchgraben.

Area 51 (48%)

LUFT-ABWEHR *aufbauen*

TIP 45: Ihr Feind wird bevorzugt aus der Luft angreifen, bringen Sie deshalb viele Raketenwerfer aus der Hauptbasis in die Region, und errichten Sie mehrere Türme mit Raketen. Der Tunneleingang muß von fünf Laserfahrzeugen unterirdisch beschützt werden.

TIP 46: Mit weiteren drei Laserfahrzeugen geht's zum UFO bei (1). Folgen Sie dafür einfach dem Pfeil auf der Karte. Aktivieren Sie das Alienschiff, indem Sie die vier Artefakte einsammeln, die rund um die Halle verstreut sind. Anschließend bringen Sie das außerirdische Objekt zur Hauptbasis und evakuieren den Sektor.



rea 51: Suchen Sie das UFO (1), nd bringen Sie es anschließend nversehrt zu Ihrer Hauptbasis.

Indonesien (61%)

VERTEIDIGUNG *ausbauen*

TIP 47: Sie werden auf einer kleinen Halbinsel von vier Feindbasen belagert. Bauen Sie rasch Ihre Verteidigung aus. Helfen wird Ihnen dabei die neue Pill-Box, die schwerer gepanzert ist als die großen Türme.

TL Wolga und Raketenaufsatz **ERFORSCHEN**

TIP 48: Erforschen Sie von den ersten Ressourcen den neuen TL-Wolga-Rumpf sowie den schweren Raketenwerferaufsatz dafür. Konstruieren Sie zwei der Hovercrafts. Sollten Sie nicht genügend Credits für die Konstruktion von Einheiten frei haben, schicken Sie das UFO in ein Selbstmordkommando, da es nicht mehr benötigt wird.

LC *überrennen*

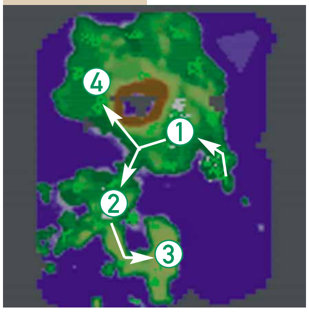
TIP 49: Die LC-Basis bei (1) können Sie regelrecht überrennen, wenn Sie mit den eben gebauten schweren Raketenwerfern Sonnenkraftwerke und Batterien aus dem Weg räumen und anschließend die Abwehranlagen vernichten. Achten Sie allerdings auf die Jäger der LC, die vor allem den langsamen Wolga-Fahrzeugen gefährlich werden können.



Tip 49: Die Basis der LC bei (1) können Sie einfach überrennen, da sie sehr schlecht geschützt ist.

UCS *vernichten*

TIP 50: Die UCS-Basis bei (2) demolieren Sie mit Helikoptern, da die UCS ausschließlich auf Plasmakanonen setzt. Versuchen Sie vor allem, frühzeitig die Minenleger aufzuspüren, die ansonsten das ganze Gebiet unpassierbar machen. Anschließend beuten Sie bei (3) eine weitere Mine aus.



Indonesien: Sichern Sie die kleine Halbinsel, auf der Sie starten, mit Pill-Boxen, und breiten Sie sich anschließend auf der Karte aus.

Ressourcen **FÖRDERN**

TIP 51: Im Norden besitzen Ihre Gegner noch zwei weitere Basen, die Sie aber ignorieren können, da sie nach etwa einer Stunde Spielzeit nicht mehr angreifen. Konzentrieren Sie sich statt dessen auf den Rohstoffabbau bei (1), (3) und (4), wo sich jeweils ein freies Ressourcenfeld befindet. Der Großteil des Geldes sollte ins Exodus-Projekt fließen, der Rest geht in die Forschung zur Verbesserung des Wolga-Rumpfes und des schweren Raketenwerfers.

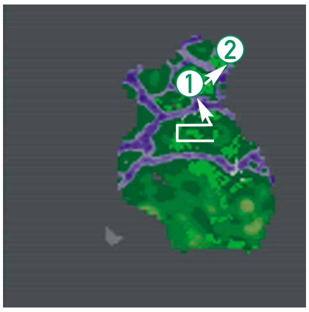
Amazonas (67%)

TUNNEL *zur nördlichen Insel graben*

TIP 52: Die Insel bei (1) läßt sich nur per Tunnel erreichen. Fahren Sie an den nördlichen Strand der Startinseln, und graben Sie sich bis (1) durch. Einige eingeflogene Einheiten verteidigen in der Zwischenzeit den Tunneleingang.

FLUGZEUGE *abschießen*

TIP 53: Sobald Sie bei (1) wieder das Licht der Oberwelt erblicken, errichten Sie vier Pill-Boxen mit



Amazonas: Graben Sie einen Tunnel zu (1) und (2), wo Sie Basen etablieren, die Rohstoffe bereitstellen.

schweren Raketenwerfern. Bewegen Sie sich mit einer Einheit nach Westen, wo jede Menge LC-Jagdflieger lauern. Locken Sie die zu Ihren Abwehrvorrichtungen.

ZWEITE *Insel einnehmen*

TIP 54: Während Sie auf der ersten Insel eine gut befestigte Basis mit genügend Raketenwerfern errichten, graben Sie einen Tunnel nach (2), denn dort findet sich eine weitere kleine Insel mit Rohstoffen. Bringen Sie ein Laserfahrzeug, ein Bauvehikel sowie zwei Erztransporter dorthin. Verbrennen Sie den Wald mit dem Laserfahrzeug, um ausreichend Platz für eine Mine und eine Raffinerie zu schaffen.

Credits **SPEICHERN**

TIP 55: Bauen Sie wie gewohnt alle Ressourcen auf den beiden Inseln ab, und verlassen Sie anschließend mit allen Truppen das Gebiet. Es lohnt sich, zuvor noch etwas Geld in die Verbesserung der schweren Raketengeschosse zu stecken.

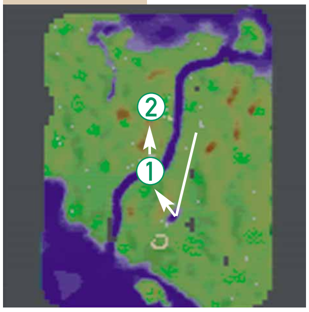
Panama (71%)

ATAMANS *herstellen und ausfliegen*

TIP 56: Konstruieren Sie in Ihrer Hauptbasis mindestens fünf Atamans und ein paar schwere Panzer, die Sie in den Transporthelikopter stecken. Schicken Sie die Truppen ins Einsatzgebiet.

Direkt **ANGREIFEN**

TIP 57: Die UCS versucht, eine Basis bei (2) zu errichten. Stellen Sie ein Versorgungsdepot auf, und schicken Sie Ihre Helikopter sofort zum Angriff auf (2). Vernichten Sie zuerst das Baufahrzeug und danach die Kraftwerke. Damit wäre die Basis lahmgelegt, und die UCS kann sie nicht weiter ausbauen. In der Zwischenzeit bringen Sie weitere Truppen ins Einsatzgebiet.



Panama: Attackieren Sie mit Atamans die UCS-Basis bei (2), und fallen Sie anschließend mit Bodentruppen bei (1) ein.

DURCH BRECHEN

TIP 58: Der Zugang zur Basis bei (1) wird von schweren Festungen bewacht. Ihre Helis vernichten das Kraftwerk und den Stromverteiler in der Nähe, während Ihre Bodentruppen die Festungen attackieren. Anschließend reparieren Sie die Brücke über den Fluß und schleifen die Basis bei (2) vollständig.

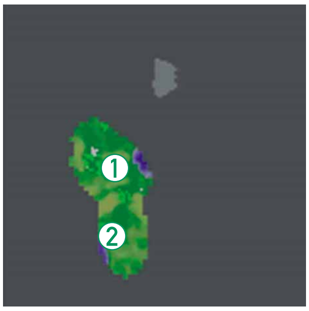
Eigene **BASIS** *bauen und* **KAUKASUS** *erforschen*

TIP 59: Errichten Sie nun Ihre eigene Basis, und bauen Sie die Rohstoffe ab. Die Erforschung des Kaukasus-Rumpfes und des schweren Lasers hat Vorrang. Damit wird der Wolga-Rumpf überflüssig. Montieren Sie von nun an den schweren Raketenwerfer auf einem Kaukasus.

Indien (81%)

BLITZ-ANGRIFF *mit Raketen*

TIP 60: Um schnell die Basis der UCS bei (1) zu vernichten, reichen die Raketenwerfer, die Sie zur Verfügung gestellt bekommen. Fliegen Sie aber dennoch schnell neue Truppen zur Verteidigung der Ba-



dien: Führen Sie eine Blitzattacke uf (1) durch, und ernten Sie anschließend alle Ressourcen ab.

sis ein, die Sie bei (1) errichten. Während Sie Ihre Stellung mit Pill-Boxen sichern, schicken Sie ein Baufahrzeug nach (2), um eine kleine Mine auszubeuten.

Reparatureinheit **VERBESSERN**

TIP 61: Während Sie die Ressourcen der Region abbauen, können Sie Ihre Reparatureinheit aufrüsten, die anschließend mit doppelter Geschwindigkeit Ihre Einheiten instandsetzen wird. 20.000 Credits bringen Sie zur Hauptbasis, da Sie sie für die nächste Mission benötigen werden. Den Rest der Rohstoffe lassen Sie allerdings Exodus zukommen, den Minenwerfer zu erforschen lohnt sich nicht.

Madagaskar (81%)

ARMEE *richtig zusammenstellen*

TIP 62: Stellen in der Hauptbasis eine schlagkräftige Armee, bestehend aus Laser- und Raketenfahrzeugen, mit den Credits aus Indien zusammen. Beladen Sie den Helikopter mit den zehn stärksten Einheiten sowie 5.000 Credits, und beginnen Sie die Mission.

Angriffsbasis m Nordosten **ERRICHTEN**

TIP 63: Ziehen Sie mit Ihren Fahrzeugen nach (1), und errichten Sie dort eine Angriffsbasis, bestehend aus Produktionszentrum, Waffenfabrik, Landezone und Versorgungsdepot. Fliegen Sie dorthin sämtliche Truppen der Hauptbasis ein.

LC durch den **PASS ANGREIFEN**

TIP 64: Die LC hat eine gut verteidigte Basis im Talkessel bei (2). Bringen Sie Ihre Truppen durch den engen Paß vom Norden dort hinein, und beginnen Sie mit dem Feuer auf die Abwehranlagen. Während Raketenwerfer und Panzer vor allem die beharken, nehmen Ihre schweren Laserfahrzeuge die Bodeneinheiten des Feindes aufs Korn.

Stellung **SICHERN**

TIP 65: Bringen Sie Ihr Baufahrzeug zu der Stelle, wo die ersten Abwehranlagen standen, und sichern Sie diese mit mehreren Pill-Boxen, kombiniert mit Laserwaffen und Raketenwerfern. Holen Sie dafür genügend Geld aus der Hauptbasis nach. Sie müssen diese Stellung nun unter allen Umständen halten. Das gibt Ihnen Zeit, einen Großteil Ihrer angeschlagenen Truppen wieder zu reparieren.



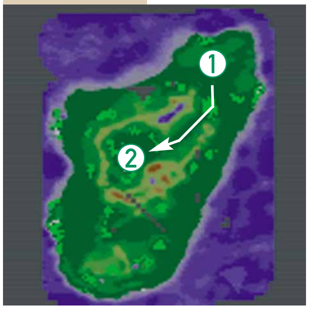
p 65: Etablieren Sie nahe der LC-Basis eine Stellng, um Angriffe besser kontrollieren zu können.

STROM *im Süden der Basis ausschalten*

TIP 66: Sobald die Angriffe des Feindes ein wenig nachlassen, brechen Sie am östlichen Talkesselrand nach Süden durch, bis Sie Sonnenkollektoren und Batterien sehen. Sobald Sie die demoliert haben, können Sie die restlichen Gebäude gefahrlos vernichten, da die Defensivanlagen lahm liegen.

Artefakt **STEHLEN**

TIP 67: Buddeln Sie einen Tunneleingang in der Mitte des Talkessels, und nehmen Sie im Untergrund das Artefakt mit. Anschließend können Sie, während Sie die Ressourcen im Kessel abbauen, den neuen Schildgenerator erforschen. Rüsten Sie damit sämtliche neuen Fahrzeuge aus. Zusätzlich läßt sich ein schweres Geschütz entwickeln, das von nun an den normalen Panzer ersetzt.



Madagaskar: Fliegen Sie sofort Truppen ein, und greifen Sie die starke LC-Basis bei (2) an.

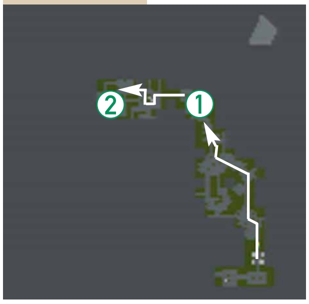
TIP 68: Konstruieren Sie zu diesem Zeitpunkt eine neue Allround-Einheit für spätere Missionen: Mit Kaukasus-Rumpf, schwerem Geschütz, leichter Laserwaffe und schwerem Schildgenerator. Diese Einheit ist auf dem Boden so gut wie unschlagbar.

NEUE *Einheit basteln*

Australien (81%)

Fehler **AUSNUTZEN**

TIP 69: Designbugs vereinfachen diese Mission ungemein: Geben Sie direkt sämtlichen Einheiten den Befehl, sich nach (2) zu bewegen. Sie suchen sich den Weg selbst und ignorieren Gegner unterwegs. Bei (1) stoppen Sie kurz, rüsten den Prototypen mit dem dortigen Energieschild aus und fahren einfach weiter. Sobald Sie an der Oberfläche sind, marschieren Sie nach Norden zur Landezone.



Australien: Statten Sie den Prototypen bei (1) mit einem starken Schutzschild aus, und bringen Sie ihn bei (2) an die Oberfläche.

Mosambik (90%)

Konvoi **ESKORTIEREN**

TIP 70: Eskortieren Sie den Konvoi nach (1) und durch den Untergrund nach (2). Von dort geht's nördlich bis nach (3). Hier reparieren Sie die Brücke, fahren weiter zum Punkt (4) und übernehmen dort das Kommando über alle dort stationierten Einheiten und Gebäude.

ANGREIFEN

TIP 71: Sie erhalten den Oberbefehl über einen riesigen Verband von Panzern, Raketenwerfern und Haubitzen. Nun gehen Sie zum Angriff auf die Feindbasis bei (5) über, wobei die vielen Gleitjäger das einzige sind, was Ihnen gefährlich werden kann. Danach verlassen Sie die Region und pumpen jeden Pfennig in das Exodus-Projekt.



Mosambik: Nachdem Sie die Kontrolle über alle Streitkräfte übernommen haben, vernichten Sie die wehrlose UCS-Basis bei (5).

Ägypten (100%)

Die Erde **VERLASSEN**

TIP 72: Da Sie eine Mine mit über 100.000 Ressourcen erhalten, können Sie nun problemlos die letzten 10 Prozent abzahlen. Sie benötigen in dieser Mission nicht einmal eine Basisabwehr, denn der Gegner wird Sie nicht angreifen.

United Civilized States

VORBEREITUNG *in der Basis*

TIP 73: Konstruieren Sie Tiger-Fahrgestelle mit MG- und Granatwerferaufsatz. Produzieren Sie einige dieser Einheiten und drei Erntemaschinen. Einer der Ernter beginnt im Norden zusammen mit der dort vorhandenen Einheit das Ressourcenfeld zu bearbeiten. Die restlichen Truppen laden Sie in den Transporter.

Ural (2%)

Ressourcen **AUSBEUTEN**

TIP 74: Errichten Sie südlich des Ressourcenfelds eine Stellung mit Atomkraftwerk, Erztransportbasis und Raffinerie. Rufen und entladen Sie den Transporthubschrauber, und beginnen Sie mit den Erntemaschinen die Rohstoffe auszubeuten.

Mech-Fabrik produziert **NACHSCHUB**

TIP 75: Wenn Ihre Einheiten den Angriffswellen nicht mehr gewachsen sein sollten, errichten Sie eine Mechfabrik und produzieren Nachschub. Sobald Sie die 20.000 Credits zum Raumschiff geschafft und das Feld ausgebeutet haben, können Sie die verbleibenden Einheiten evakuieren und die Mission beenden.

Antarktis 1 (2%)

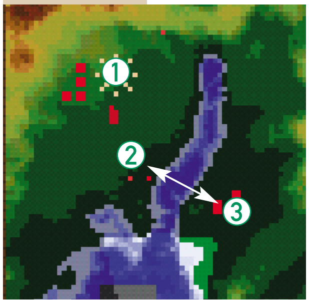
Basis mit Turmreihen **VERTEIDIGEN**

TIP 76: Während sich die Ernter an die Arbeit machen, errichten die beiden Baumaschinen südlich der Basis zwei bis drei relativ dichte Reihen kleiner Türme. Falls einzelne Feinde durchbrechen, hetzen Sie Ihre Tiger-Einheiten auf sie. Nach dem Ablauf des Countdowns dürfen Sie eine Landezone bauen und überzählige Einheiten sowie Credits zur Hauptbasis schaffen.

Stanford Labs 1 (2%)

TEST *starten*

TIP 77: Bewegen Sie den Mech auf den Teleporter (1) und dann im Tunnel wieder zurück. Danach stellen Sie eine Verbindung (in beide Richtungen) zwischen den beiden nächsten Teleportern (2) + (3) her und schicken den Mech in den Test.

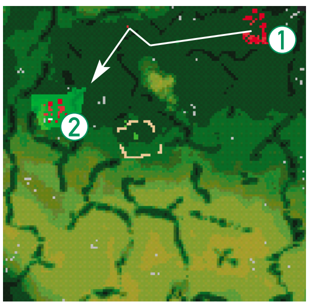


Stanford Labs: Testen Sie die neue Teleporter-Technologie.

Antarktis 2 (6%)

TIP 78: Errichten Sie zunächst eine Mechfabrik und einige Kanonen südlich der Basis bei (1). Rufen Sie den Transporter, und entladen Sie alle aus früheren Missionen mitgebrachten Einheiten. Entwickeln Sie im Forschungsmenü den Gargoyle und das dazugehörige Doppel-MG, während Ihre Truppen die ersten Attacken abwehren.

TIP 79: Produzieren Sie etwa zehn Gargoyles, und schicken Sie einen Trupp aus Erztransportern, einem Mammut-Baufahrzeug, den Gargoyles und einigen der Tiger-Fahrzeuge zum Ressourcenfeld im



Antarktis 2: Ein Vorposten im Südwesten sichert den Nachschub.

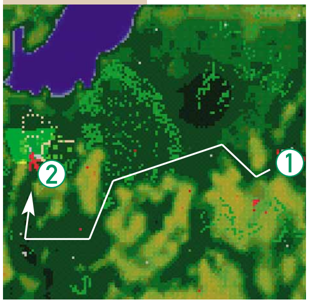
Besser MEHR abbauen

Südwesten (2). Errichten Sie eine Erztransportbasis, ein Atomkraftwerk und einige Kanonen, um die Ressourcen in Ruhe ausbeuten zu können. Fördern Sie statt der verlangten 30.000 lieber 40.000 Credits.

Baikal (6%)

RESSOURCEN im NO fördern

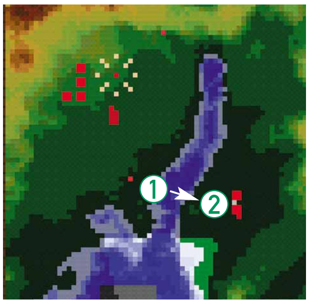
TIP 80: Errichten Sie eine Basis bei dem Ressourcenfeld nordöstlich des Landepunktes (1). Beginnen Sie, Rohstoffe zu fördern, und stellen Sie einige Einheiten zur Verteidigung der Stellung ab.



Baikal: Bauen Sie Ihre Truppen auf, um die Feindbasis zu zerstören.

TIP 81: Erforschen Sie das Spider-Fahrgestell, und konstruieren Sie eine Einheit aus Spider und Raketenwerfer. Bauen Sie eine Armee auf, die neben den üblichen Tigers auch einige Gargoyles und Spiders enthält. Die Truppe sammelt sich südlich der gegnerischen Basis bei (2) und greift durch die Schlucht an.

Stanford Labs 2 (6%)

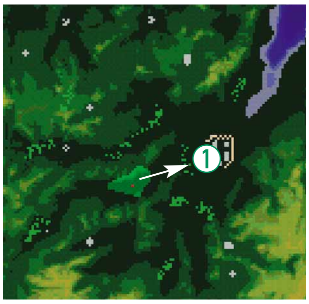


Stanford Labs 2: Die Teleporter-Technologie ist nicht ausgereift.

TIP 82: Für die Dauer dieser Mission sollten Sie Ihre Forschungen einstellen, sonst könnte Ihnen plötzlich das Geld ausgehen. Machen Sie zunächst dieselben Tests wie bei Ihrem ersten Besuch in der Forschungseinrichtung.

TIP 83: Wenn der Mech die Seite gewechselt hat, errichten Sie einen Tunneleingang beim Fluß (1) und graben eine Verbindung ans andere Ufer (2), wo Sie einen weiteren Eingang errichten. Nun marschieren Ihre Mechs durch den Tunnel und schalten die abtrünnige Einheit aus.

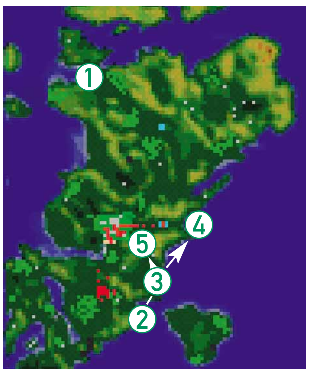
Alaska (6%)



Alaska: Panzer haben gegen fliegende Einheiten keine Chance.

TIP 84: Laden Sie in der Heimatbasis eine Handvoll Gargoyles in den Transporthubschrauber, und schicken Sie ihn zur Region. Die Fluggeräte können gefahrlos die Panzer bei (1) zerstören und damit die Mission gewinnen.

Japan (10%)



Japan: Beginnen Sie bei der Landezone im Süden mit dem Basisbau.

TIP 85: Kümmern Sie sich nicht um die nördliche Landezone (1), sondern aktivieren Sie die südliche (2), und errichten Sie dort eine Basis. Bauen Sie eine Raffinerie und eine Erztransportbasis, die Sie so lange beliefern, bis zehn Prozent vom Exodus-Projekt erreicht sind.

Basis mit Spiders und Gargoyles ANGREIFEN

TIP 86: Wenn die beiden Ressourcenfelder zur Neige gehen, greifen Sie mit einer Armee aus je etwa 15 Spider- und Gargoyle-Einheiten die gegnerische Basis nordöstlich von Ihnen bei (3) an. Die Spiders bleiben zunächst außerhalb der Basis, die Gargoyles locken ihnen die Feinde vor die wartenden Raketenwerfer.

TUNNEL zu den Plänen

TIP 87: Dann machen sich Ihre Ernter an das nächste Ressourcenfeld bei (4). Fünf Spiders und die verbleibenden Gargoyles treffen sich im Norden bei (5). Von dort gräbt ein Mammut einen Tunnel in Richtung Osten, dessen Ausgang die Gargoyles überwachen.

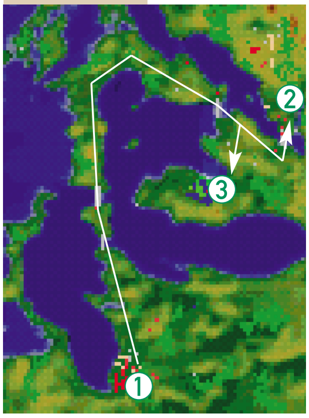
HACKER-HAUS zerstören

TIP 88: Wenn der Ausgang gesichert ist, werden alle Einheiten bis auf die fünf Spiders evakuiert. Dann verläßt das Quintett den Tunnel, schnappt sich die Pläne und zerstört vor dem Abflug noch das Gebäude der Hacker (nördlich der Pläne).

Große Seen (22%)

PLASMA-WAFFE erforschen

TIP 89: Bauen Sie Ihre Stellung (1) mit einer Erztransportbasis, einer zusätzlichen Raffinerie, einem weiteren Kraftwerk und einer Landezone aus. Der Transporter bringt die verbleibenden Einheiten; die beiden Ressourcenfelder werden angezapft. Erforschen Sie die Plasmawaffe, die Sie von nun an als Alternative zum Raketenwerfer auf Ihre Fahrgestelle bauen, und vergrößern Sie Ihre Armee.



Große Seen: Ein Angriff auf die Gegner führt zu Friedensverhandlungen.

TIP 90: Wenn das östliche Ressourcenfeld langsam zur Neige geht, bricht ein Trupp bestehend aus etwa fünf Gargoyles, ebenso vielen Spiders (Rakete und Plasma), einem Konstruktionsfahrzeug und einigen Erztransportern über die Landbrücke zum nördlichen Ressourcenfeld (2) auf, errichtet Kraftfeld und Raffinerie und beginnt mit dem Abbau.

Bis zum Friedens-angebot ANGREIFEN

TIP 91: Stecken Sie noch ein paar Credits in die Forschung, und bauen Sie Ihre Armee weiter aus (hauptsächlich Gargoyles und Spiders mit Plasmawaffen). Sobald alle Ressourcen erschöpft sind, starten Sie Ihren Angriff auf die gegnerische Basis (3). Nachdem die Meldung von den Friedensverhandlungen Sie erreicht hat, können Sie den Angriff abbrechen und die Mission beenden.

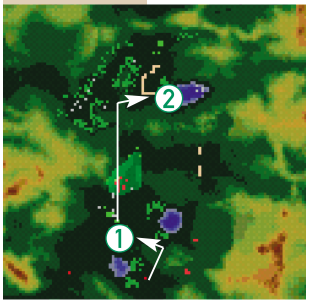


Tip 91: Ziehen Sie sich zurück, sobald Sie von den Verhandlungen hören.

Kurtskatow FZ (22%)

EINGANG *zum Tunnel finden*

TIP 92: Greifen Sie die erste Basis (1) kurz an, und ziehen Sie sich wieder zurück. Nun dürfen Sie Verstärkung anfordern, je etwa zehn Gargoyle- und Spider-Einheiten sollten genügen. Mit diesen Truppen kämpfen Sie sich Richtung Norden vor, wo eine Einheit in die Tunnel bei (2) abtaucht.



Kurtskatow FZ: Den Eingang zum Tunnelsystem finden Sie im Norden.

TIP 93: Unterirdisch geht es zunächst nach Süden, nach Osten, wieder nach Süden und zuletzt nach Osten, wo das Fahrzeug ein Funkgerät findet. Nun dürfen Sie mit Hilfe der Grizzly-Einheiten die Basis in Schutt und Asche legen und die Mission beenden.

Stanford Labs 3 (22%)

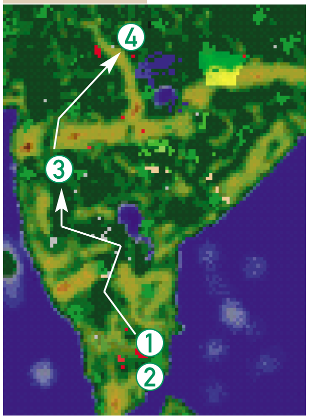
Den **TELEPORTER** *testen*

TIP 94: Ein letztes Mal machen Sie sich zu den Stanford Labs auf und führen die bekannten Tests durch, die diesmal reibungslos funktionieren – von nun an dürfen Sie die Teleporter-Technik einsetzen.

Indien (24%)

TREFFPUNKT *sichern*

TIP 95: Plazieren Sie die vorhandenen Einheiten nördlich des Treffpunktes bei (1), und fordern Sie Verstärkung an. Errichten Sie eine Basis zur Ausbeutung des Ressourcenfelds (2). Dann erforschen Sie das Panther-Chassis und kombinieren es mit dem schweren Granatwerfer. Schließlich schicken Sie mit einer Erztransportbasis noch 20.000 Credits zum Raumschiff.



Indien: Ihre Teleporter und Tunnel ermöglichen den Gesandten der LC eine sichere Passage.

TIP 96: Per Baufahrzeug errichten Sie einen Teleporter nahe der Basis und bilden dann einen Trupp aus etwa zehn Spider- und Panther-Einheiten. Die machen sich nun zur Schlucht im Nordwesten (3) auf, wobei die bewaffneten Einheiten nur dazu da sind, Feindfeuer auf sich zu ziehen.

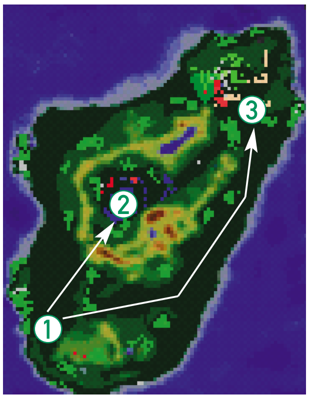
TUNNEL *durch den Berg*

TIP 97: Wenn das Konstruktionsfahrzeug durchgekommen ist, errichtet es westlich der Lunar-Basis direkt am Berg (4) einen weiteren Teleporter und einen Tunneleingang, gräbt einen Tunnel nach Osten und plaziert einen Ausgang in der Nähe der Basis. Nun kann das Fahrzeug der Lunar Corporation unbeschadet per Teleporter und Tunnel in seine heimatliche Basis gelangen (in den See steuern!).

Madagaskar (28%)

Feld des Partners **AUSBEUTEN**

TIP 98: Errichten Sie eine Basis südlich der Ressourcen bei (1), und beginnen Sie mit der Förderung. Die geringen Rohstoffvorräte in der Nähe sind schnell aufgebraucht, Ihren freundlichen Verbündeten stört

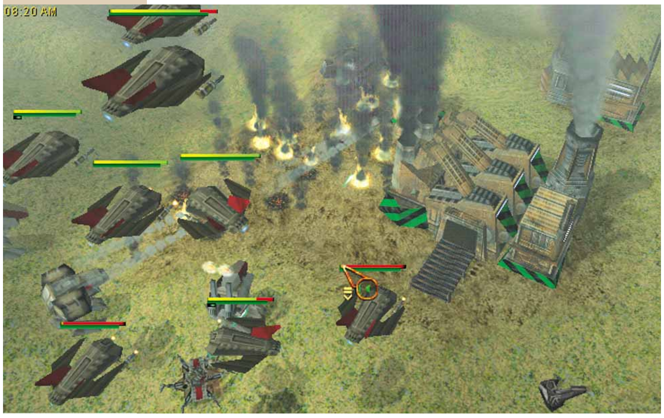


Madagaskar: Eine gemeinsame Attacke mit den Verbündeten erhöht Ihre Chancen auf den Sieg.

es aber nicht, wenn Sie dessen Feld bei (2) ebenfalls ausbeuten.

TIP 99: Formen Sie eine Armee aus etwa zehn Gargoyle-Einheiten sowie je sieben bis zehn Spiders und Panthers. Während Sie den Exodus mit 30.000 Credits beschleunigen, rücken Ihre Einheiten bis knapp südlich der gegnerischen Basis bei (3) vor und warten auf einen Angriff der LC.

TIP 100: Sobald die LC den Gegner attackiert, greifen Sie ins Geschehen ein, wobei die Flugeinheiten immer leicht vor den Bodentruppen operieren und schwere Geschütze sowie Panzer mit Laserwaffen ausschalten.

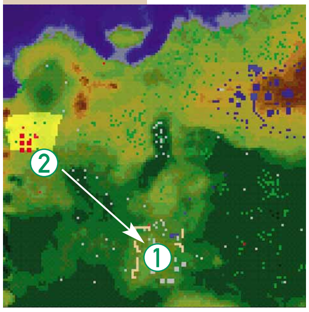


Tip 100: Der gemeinsame Angriff von LC und UCS führt zum Erfolg.

Australien (33%)

Zuerst **TRUPPEN** *bauen*

TIP 101: Bei dieser Mission müssen Sie schnell handeln, da Ihre Einheiten nach 15 Minuten umgepolt werden. Beginnen Sie die Mission erst, wenn Sie etwa zehn Gargoyles und rund doppelt so viele Bodentruppen besitzen. Nach dem Start der Mission stürzen sich Ihre Einheiten gleich in die Schlacht bei (1) und unterstützen die LC-Truppen.



Australien: Vorsicht! Nach 15 Minuten werden Ihre Einheiten »bekehrt«.

TIP 102: Gleichzeitig bauen Sie beim Ressourcenfeld (2) eine Basis auf, die Nachschub produziert, der ebenfalls sofort in die Schlacht geworfen wird. Vor dem Ablauf der 15 Minuten müssen alle feindlichen Gebäude zerstört sein. Wäh-

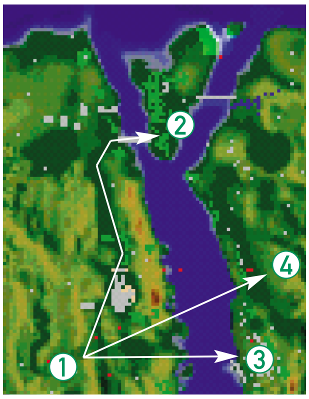
NACHSCHUB *sichern*

renddessen fördern Sie nebenbei weitere 50.0000 Credits für das Raumschiff. Wenn Sie die Karte vor dem Verlassen sichern, kommen dem Projekt noch einmal fast 100.000 Credits zugute.

Ägypten (53%)

Truppen kurz **EVAKUIEREN**

TIP 103: Diese Mission ist erneut eine Falle. Wieder werden Ihre Truppen nach 15 Minuten umgepolt – Ihre einzige Chance ist es, alle beweglichen Einheiten rechtzeitig zu evakuieren und dann wieder zurückzuholen. Errichten Sie Ihre Basis nahe an den Rohstoffen bei (1), und konzentrieren Sie sich auf den Ausbau Ihrer Luftmacht.



Ägypten: Evakuieren Sie Ihre Truppen rechtzeitig, um deren Umkehrung effektiv zu verhindern.

TIP 104: Nachdem Ihre Truppen vom kurzen Besuch der heimatlichen Basis zurückgekehrt sind, brechen einige militärische Einheiten, ein Mammut und einige Erztransporter zur nördlichen Insel (2) auf, wo sie Kraftwerk und Raffinerie errichten und mit dem Abbau der Ressourcen beginnen.

LUFT-ANGRIFF *auf ED-Basis*

TIP 105: Wenn Ihre Luftstreitmacht etwa 15 Flugzeuge erreicht hat, können Sie damit beginnen, die ED-Basis im Osten (3) anzugreifen. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die Fahrzeuge mit Raketenwerfer, dann auf die stationäre Luftabwehr. Sobald der Widerstand gebrochen ist, können Sie die Basis ungestört schleifen. Mit fliegenden Erntefahrzeugen bauen Sie nun noch die Rohstoffe bei (3) sowie (4) ab und stecken das Geld in den Bau des Raumschiffs.

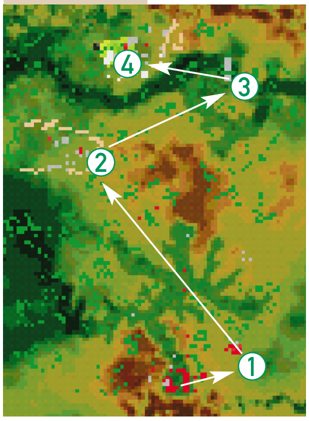
LC *ignorieren*

Ein Angriff auf die LC (die Ihnen die Freundschaft aufkündigt) lohnt sich nicht, weshalb Sie – sobald alle Ressourcen geerntet sind – Ihre Fahrzeuge evakuieren und Ihre Gebäude sprengen.

Mosambik (55%)

Einheiten werden **UMGEKEHRT**

TIP 106: In dieser Mission werden Ihre Einheiten sogar zweimal umgekehrt, in der fünfzehnten und in der dreißigsten Minute. Evakuieren Sie Ihre Truppen rechtzeitig. Da Ihre Basis ständig angegriffen wird, müssen Sie die stationäre Verteidigung stark ausbauen. Errichten Sie nahe an den Rohstoffen bei (1) Kraftwerk, Raffinerie und ein bis zwei Festungen, die Sie über das Waffenwechsel-Menü auf den neuesten Stand bringen.



Mosambik: In dieser Mission müssen Sie Ihre Truppen gleich zweimal in Sicherheit bringen.

TIP 107: Stellen Sie eine schlagkräftige Armee aus etwa 15 bis 20 Gargoyle-Einheiten (je etwa zur Hälfte mit MG und Raketen bewaffnet) und ebensovielen Panther-Einheiten (mit Raketen oder Plasmawaffen) zusammen. Greifen Sie zunächst die ED-Stellung bei (2) an: Von Osten her nähern sich Ihre Trupps lang-

ED-BASIS *im Norden zerstören*

sam der Basis und locken zunächst einige bewegliche Einheiten aus dem Schutz der stationären Waffen. Danach kümmern sich die Bodentruppen um die Flugabwehr und die Gargoyles um die schweren Waffen.

Zum **QUARTIER** *der Hacker*

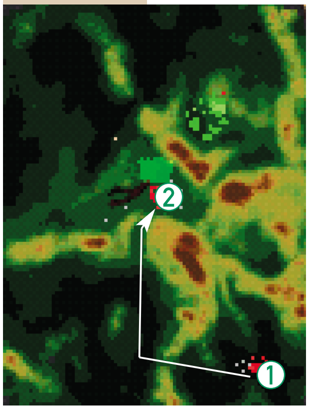
TIP 108: Wenn die Basis ausgeschaltet ist, kümmern sich Ihre fliegenden Ernter um eventuell noch vorhandene Ressourcen. Die Kampftruppen rücken,



Tip 108: Die schwache Basis der Hacker kann dem Angriff Ihres mächtigen Gargoyle- und Panther-Platoons nicht lange widerstehen.

*Die **LETZTE** Basis*

nachdem sie repariert und auf Sollstärke gebracht wurden, zur Brücke bei (3) vor. Die nächste Basis bei (4) zerstören Sie wie die letzte, wobei Sie die mit Lasern bewaffneten Gebäude frühzeitig ausschalten.



Anden: Das Ressourcenfeld im Zentrum der Karte ist hart umkämpft.

Anden (69%)

TIP 109: In dieser Mission besteht Ihr einziges Ziel darin, möglichst viele Rohstoffe für das Raumschiff zu fördern. Errichten Sie Raffinerie und Erztransportbasis. Beginnen Sie damit, das Ressourcenfeld neben der Basis (1) auszubeuten, und erweitern Sie Ihre Armee (Jaguar erforschen und mit Raketenwerfer oder Plasmawaffe bestücken).

TIP 110: Wenn die Rohstoffe in der Nähe der Basis zu Ende gehen, brechen Sie mit einer Gruppe aus etwa zehn Jaguar- und Panther-Einheiten zum Feld im Zentrum der Karte (2) auf und zerstören dort die stationären Kanonen. Dann schicken Sie Ernter und Baufahrzeug hinterher.

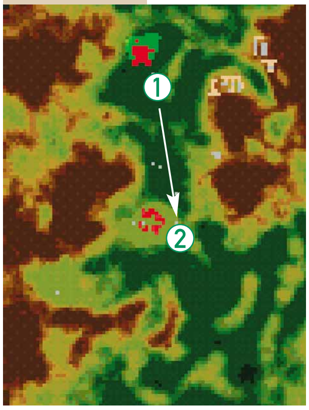
*Feld im **ZENTRUM** sichern*



Tip 110: Das zentrale Ressourcenfeld wird bestens bewacht.

*Nach dem Sieg **WEITER-ERNTEN***

TIP 111: Errichten Sie ein Kraftwerk, eine Raffinerie sowie einige Festungen, und ernten Sie das Feld vollständig ab. Auch wenn die Mission gewonnen ist, können Sie noch weitere Ressourcen ernten, die Sie in das Raumschiff und in die Forschung pumpen. Erst wenn keine Rohstoffe mehr vorhanden sind, evakuieren Sie die Einheiten und beenden die Mission.



Kolumbien: Sammeln Sie fleißig Credits, um das sündteure Exodus-Projekt weiter voranzutreiben.

Kolumbien (88%)

TIP 112: Sichern Sie die Basis nach Süden mit zwei Festungen ab, und kümmern Sie sich um die Rohstoffe bei (1). Wenn die sich dem Ende zuneigen, bricht der Großteil Ihrer Streitmacht zum Feld bei (2) auf.

TIP 113: Dann schicken Sie auch ein Baufahrzeug nach (2), das dort ein Kraftwerk, eine Raffinerie, eine Erztransportbasis und rundherum etwa vier Festungen errichtet. Zuletzt treffen die Ernter ein, die sich sofort an die Arbeit machen. Stecken Sie den gesamten Erlös ins Exodus-Projekt.

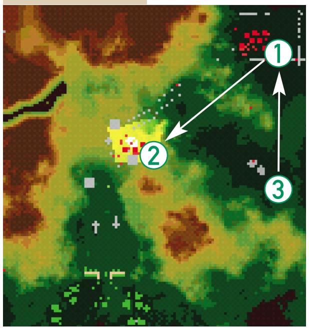


Tip 113: Das Ressourcenfeld muß für einige Zeit verteidigt werden.

Peru (100%)

*Basis nach **SÜDWESTEN** schützen*

TIP 114: Errichten Sie eine Basis, und beuten Sie die Ressourcen bei (1) aus. Sichern Sie die Basis nach Südwesten mit einer Festung ab. Wenn die Rohstoffe zur Neige gehen, rücken Sie mit den meisten Ihrer Einheiten zum nächsten Feld bei (2) vor und bauen dort Kraftfeld, Erztransportbasis und ein bis zwei Festungen.



Peru: Endlich können Sie die letzten Credits für Exodus auftreiben und die Kampagne gewinnen.

TIP 115: Schützen Sie Ihre Ernter, und beuten Sie das Feld aus; die fliegenden Ernter kümmern sich derweil um die beiden Felder im Osten (3). Nun müssen Sie noch einige Zeit durchhalten – und haben die UCS-Kampagne geschafft. GUN

Mehr Ballgefühl

Fifa 2000

Schmachvolle Niederlagen gegen Malta und Andorra? Keine Panik, mit unseren Tips zeigen Sie sogar den Brasilianern, wo der Hammer hängt.

Um im exzellenten Fußballspiel Fifa 2000 von EA Sports ein Experte zu werden, brauchen Sie natürlich vor allem eines: Spielpraxis. Ein paar Tricks erleichtern allerdings den Erfolg erheblich, daher haben wir Ihnen die besten zusammengestellt.

Optionen

Mehr Übersicht durchs **RADAR**

TIP 1: Für mehr Übersicht auf dem Spielfeld empfiehlt es sich zunächst, das Radar einzuschalten. Das neue Pfeilsystem mit Paßhilfe ist nicht immer vollkommen verläßlich. Es kommt oft genug vor, daß der Paßpfeil grün leuchtet, obwohl der anzuspielende Mannschaftskollege gerade gedeckt ist. Dadurch kommt es zu Fehlpässen, die sich mit geübtem Auge dank des Radars vermeiden lassen.

KAMERA *richtig einstellen*

TIP 2: Die verschiedenen Kameraperspektiven tragen wesentlich zur Spielübersicht bei. Turm- und Telekamera haben sich beide als gute Wahl erwiesen. Wenn Sie den größtmöglichen Überblick über das Spielgeschehen wollen, entscheiden Sie sich für die Turmkamera (F12). Die gibt einen größeren Bildausschnitt vom Spielfeld wieder.

ERMÜDUNG *beachten*

TIP 3: Bei eingeschalteter Ermüdung müssen Sie die Erschöpfung Ihrer Spieler im Auge behalten. Bei einer ganzen Saison kann es mitunter ausschlaggebend sein, einen erschöpften Spieler in einem unwichtigen Spiel zu schonen. Ermüdung wird durch Dauer-Sprints und massives Tackling verursacht. Gerade in der zweiten Halbzeit ist es ratsam, ausgelaugte Spieler auszuwechseln. Antritt und Geschwindigkeit lassen sonst merklich nach.

Mannschaftsaufstellungen

Angriffstaktik: **3-4-3**

TIP 4: Die 3-4-3-Aufstellung erweist sich immer als vernünftige Strategie für offensiv ausgerichtete Teams. Durch das verstärkte Mittelfeld können Sie die Spielzüge viel besser über die Außenpositionen laufen lassen. Mit gefährlichen Flanken in den Strafraum des Gegners sorgen Sie dort für dauerhafte Gefahr. Allerdings gehen Sie mit dieser Aufstellung das Risiko ein, von einem gegnerischen Konter leichter überrumpelt zu werden.

Abwehrriegel: **5-4-1**

TIP 5: Wenn Sie einen knappen Vorsprung über die Zeit retten wollen, nutzen Sie den Abwehrriegel der Aufstellung 5-4-1. Zusätzlich aktivieren Sie die Optionen »Konter« und »Zurückgezogen« im Team-Management. Durch das zurückgezogene Mittelfeld können Sie mit einem effektiven Forechecking gegnerische Angriffe zunichte machen. Warten Sie auf die Chance für einen gezielten Konter, und versuchen Sie, Ihren Vorsprung so weiter auszubauen.

Allrounder: **4-3-3**

TIP 6: Wenn Sie weder eine reine Angriffs- noch eine strikte Verteidigungsstrategie fahren, sollten Sie die Universaltaktik 4-3-3 wählen. Die bietet eine ziemlich verläßliche Abwehrreihe, verbunden mit einem wirkungsvollen Angriffsspiel. Der Modus 4-3-3 eignet sich am besten für Variationen und Experimente im Team-Management. Sie sollten zum Beispiel die effektiven Varianten mit Libero oder 4er-Abwehrkette ausprobieren.



Tip 6: Die 4-3-3-Aufstellung ist universell einsetzbar.

Auf dem Feld

Wirksames **TACKLING**

TIP 7: Gehen Sie – vor allem im eigenen Strafraum – behutsam mit der Grätsche um. Wie im echten Leben werden allzu rüde Attacken von hinten fast ausnahmslos mit einer Karte geahndet. Besser bewährt sich das weit weniger gefährliche, »normale« Tackling. Bei Regen oder Schnee hat die Grätschattacke obendrein noch einen verlängerten Rutschweg.

Alleingänge **MEIDEN**

TIP 8: Um gegen das gegnerische Team bestehen zu können, sollten Sie nicht auf Alleingänge über längere Distanzen setzen, da der Computergegner im Profimodus damit keine Schwierigkeiten hat. Beziehen Sie lieber alle Mitspieler mit ein, und lassen Sie den Ball laufen. Im Einsteiger-Modus und gegen menschliche Gegner können Durchbrüche (unterstützt durch die Sprint-Taste) allerdings durchaus erfolgreich sein.

Über die **FLANKEN**

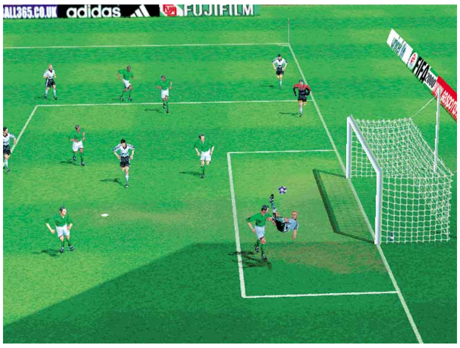
TIP 9: Starke Mittelfeld- und Abwehrreihen umgehen Sie, indem Sie bevorzugt über die Außenbahnen angreifen. Mit den Außenstürmern sprinten Sie bis kurz vor die Torauslinie und flanken in die Mitte des Strafraums. Durch mehrfaches Drücken der Torschußtaste setzt Ihr mitgelaufener Mittelstürmer dann zu einem beherzten Fallrückzieher oder Volley an.

TORWART *überlisten*

TIP 10: Dieser Trick erfordert viel Übung und ein präzises Timing. Laufen Sie mit einem Mittelfeldspieler an der Außenlinie entlang. Passen Sie den Ball parallel zur Seitenlinie in die Nähe der Torauslinie. Der gegnerische Keeper wird nun das Tor verlassen, um die herannahende Gefahr selbständig zu beseitigen. Versuchen Sie, den Ball vor dem Torwart zu erreichen. Mit einem Druck auf den Schußknopf ballert Ihr Spieler nun in das leere Tor. Dieser Trick funktioniert nur, wenn sich kein anderer Abwehrspieler in der Nähe des Strafraums aufhält.







Tip 10: Nach einem Paß parallel zum Strafraum stürmt der Keeper heraus, wir sind vor ihm am Ball, flanken und erzielen per Fallrückzieher ein Tor.

KURZSPRINTS *in Strafraum*

TIP 11: Mit flinken Mittelfeldspielern gelingt es oft, per Sprint die Abwehrreihen des Kontrahenten zu durchbrechen und den Strafraum zu erreichen. Die Mitte des 16-Meter-Raums ist die ideale Ausgangsposition für einen Schuß ins kurze Eck. Auf eine derart knappe Entfernung bleibt dem Torwart keine Zeit, zu reagieren.

FERNSCHÜSSE *machen Sinn*

TIP 12: Kompakte Abwehrreihen des Gegners verhindern für gewöhnlich das Vordringen in den Strafraum. Eine weitere Möglichkeit für den Torerfolg bietet deshalb der Schuß aus »zweiter Reihe«. Distanzschüsse schußstarker Spieler aus bis zu 20 Metern können den Torwart zumindest in Verlegenheit bringen. Falls der Keeper ihn abklatscht und nicht fängt, landet der Ball häufig wieder im Strafraum, wo bereits Ihre Stürmer lauern.

Auf **ABSTAUBERTORE** *anlegen*

TIP 13: Da, anders als in den Vorgängern, die Torhüter nun öfter mal den Ball abprallen lassen, sollten Sie immer auf Abstaubertore aus sein. Halten Sie nach einem Schuß aufs Tor nicht an, sondern laufen Sie weiter auf den Torwart zu, für den Fall, daß der den Ball nicht fängt. Wenn Sie von außen oder aus der zweiten Reihe schießen, sollten Sie direkt nach dem Schuß auf einen besser postierten Spieler im Strafraum wechseln.

Tricksen beim **ABSTOSS**

TIP 14: Bei einem Torwartabstoß aus der Hand haben Sie die Möglichkeit, den Ball nicht zu einem Mitspieler abzugeben. Alternativ können Sie das Leder fallenlassen und anschließend den ballführenden Torwart aus dem Strafraum steuern. Automatisch werden zwei Gegenspieler aufmerksam und greifen Sie an. Dann geben Sie den Ball mit einem hohen Paß weiter.

Gute **KONTER-CHANCE**

Der Vorteil gegenüber einem normalen Abstoß: Der Computer hat auf Angriff umgeschaltet und befindet sich im Vorwärtslauf. Sie fallen ihm mit dem Paß in den Rücken und können einen Konter versuchen. Vorsicht: Schlagen Sie nur hohe Pässe, damit Ihr Torwart bei einem Fehlpaß im Mittelfeld mehr Zeit hat, ins Tor zurückzukehren.

Standardsituationen

Der richtige **ECKSTOSS**

TIP 15: Bei Standardsituationen gibt es eine Neuerung, die man sich zunutze machen kann. Sie haben die Auswahl zwischen drei automatisch festgelegten Fußballern. Per Knopfdruck wird einer dieser Spieler von Ihrem Eckstoß- oder Freistoßschützen direkt angespielt. Folgende Eckstoßvariante profitiert ganz besonders davon: Sie müssen darauf achten, welcher von den ausgesuchten Spielern an der nähergelegenen Fünfmeterraum-Ecke postiert ist. Schlagen Sie den Eckpaß direkt zu ihm, und versuchen Sie einen Kopfball oder Fallrückzieher. Mit hoher Wahrscheinlichkeit gelingt diese Aktion, und der Ball landet im Netz des Gegners.

FREISTÖSSE *anschneiden*

TIP 16: Werden Sie dem Gegner gefährlich, indem Sie Effet und Schnitt des Freistoßes einstellen. Je näher Sie vor dem Tor des Gegners postiert sind, desto krummer muß der Zielpfeil werden. So umgehen Sie klug die Mauer des Gegners und erwischen mit etwas Glück den Torwart auf dem falschen Fuß.

Flacher **FREISTOSS**

TIP 17: Wie schon bei der Freistoßvariante aus Tip 16 sind Sie in dieser Standardsituation kurz vor dem Strafraum des Gegners postiert. Ihre Stürmer lauern hinter der gegnerischen Mauer auf den Ball. Versuchen Sie nun, den Ball flach an der Mauer vorbei in den leeren Raum zu passen. Dann wechseln Sie auf einen der Stürmer und schießen den Ball per Direktannahme Richtung Tor. Der Keeper hat weniger Chancen zur Abwehr, wenn Sie auf das kurze Eck zielen.



Tip 17: Spielen Sie in einer solchen Situation den Ball flach an der Mauer vorbei in den freien Raum.

ELFMETER *richtig schießen*

TIP 18: Für den Fall, daß Sie einen Elfmeter zugesprochen bekommen: Schießen Sie immer in die Richtung, in der Ihr Spieler zum Ball steht. Zielen Sie in den oberen Winkel. Die Gefahr ist bei einem Schuß in die andere Richtung hoch, daß Sie vorbeischießen. GUN

Kriminelle Tricks

Grand Theft Auto 2

Cheats auf Seite 204

Bereits wenige Tage nach Erscheinen von GTA 2 erreichten uns zahlreiche Tips unserer fleißigen Leser: Die besten haben wir hier zusammengestellt.

Das kriminelle Actionspiel Grand Theft Auto 2 von Take 2 hat die Phantasie unserer Leser beflügelt. An den hier abgedruckten Tips haben neben unseren Redaktions-Experten GTA2-Fans aus ganz Deutschland mitgewirkt.

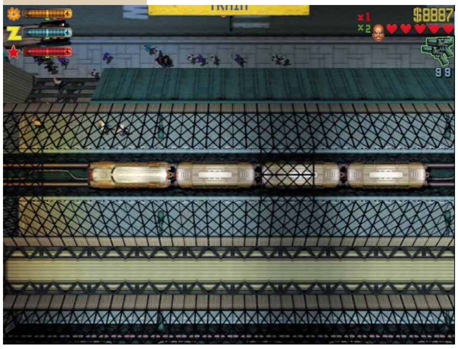
Allgemeine Tips

TAXI *klauen*

TIP 1: Sobald Sie ein Taxi geklaut haben, sollten Sie alle Passanten aufsammeln, die nach Ihnen rufen. Für jede Sekunde, in der Passagiere im Auto sitzen, bekommen Sie einen Dollar. Der gleiche Trick funktioniert auch mit dem Bus. Dieser kleine Hinweis stammt von Timo Deuschle aus Freudenstadt.

S-BAHN *fahren*

TIP 2: Scheuen Sie sich nicht, auch einmal öffentliche Verkehrsmittel zu benutzen. Wenn Sie von der Polizei verfolgt werden und sicher von einem Ort zum anderen kommen müssen, versuchen Sie es doch mal mit der S-Bahn. Dort sind Sie vor den nervigen Gesetzeshütern in Sicherheit, und wenn Sie den Zug nach der Fahrt zerstören, bekommen Sie noch ein paar Extrapunkte.



Tip 2: Eine Fahrt mit der S-Bahn hilft bei der Flucht.

GANGS *aufmischen*

TIP 3: Mit diesem schwierigen Tip können Sie viele Punkte verdienen: Betreten Sie das Lager einer Gang, und gehen Sie zu einem roten oder gelben Telefon. Dort liegen immer ein MG, Panzerung und ein Gesundheitsbonus. Voll ausgerüstet schießen Sie nun auf die Gang-Mitglieder, verschonen aber die Passanten. Wenn Sie angeschlagen sind, laden Sie sich an den Telefonen wieder auf – die Extras dort erscheinen alle 20 bis 30 Sekunden wieder. Diese etwas riskante Taktik stammt von Johann Dugge.

Nicht auf **PASSANTEN** *schießen*

KIRCHEN *finden*

TIP 4: Falls Sie mal keine Kirche zum Speichern finden, beachten Sie den Hinweis von Philipp Meier aus Ottersberg: Klauen Sie rasch einen TV-Wagen, und achten Sie auf die Dach-Antenne. Die richtet sich automatisch auf Kirchen aus.

WASSER *marsch!*

TIP 5: Mit der Wasserkanone des Feuerwehrautos können Sie auch schießen. Mit [TAB] und den Pfeiltasten bewegen Sie die Spritze; per [CTRL] machen Sie dann Ihre Gegner naß. Dieser (eher sommerliche) Tip stammt von GameStar-Leser Patrick Stumpf.

Extras & Boni

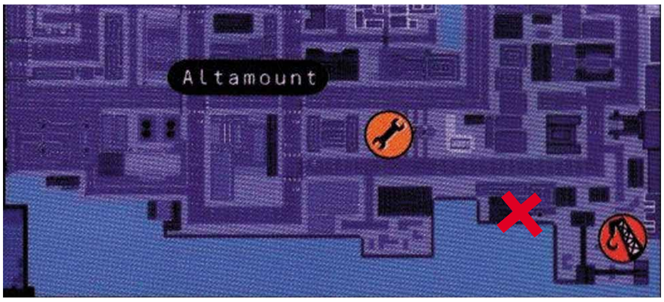
KRAN *als Bonusquelle*

TIP 6: Wie Michael Kröber, Christoph Hannappel und Stephan Stoppe herausgefunden haben, können Sie sich auf den Schrottplätzen in Zarelli und Flotsam einige Extras verdienen. Stellen Sie ein Auto einfach unter den Kran, und warten Sie dann am Ende des Laufbands auf Ihren Bonus. Welcher es ist, können Sie der Tabelle entnehmen.

Auto	Extra
Aniston BD-4	Gefängnis-Karte
Arachnid	Gewehr
A-Type	schnelles Nachladen
B-Type	unverwundbar für 30 Sekunden
Beamer	Flammenwerfer
Bug	S-Uzi
Big Bug	S-Uzi
Dementia (Loony)	unsichtbar für 30 Sekunden
Miara (Yakuza)	Raketenwerfer
Michelli Roadster	S-Uzi
Minx	Elektroschock für 30 Sekunden
Morton	Gefängnis-Frei-Karte
Pickup (Rednecks)	Gesundheit
Polizeiwagen	Bestechungsgeschenk
Romero	Panzerung
Schmidt	Gesundheit
Shark	Molotow-Cocktails
Taxi	Double-Damage für 30 Sekunden
Trance-Am	Flammenwerfer
U-Jerk-Truck	S-Uzi
Wellard	Respekt bei den Gangs
Z-Type (Zaibatsu)	S-Uzi mit Schalldämpfer

Hier sind die **PANZER**

TIP 7: So finden Sie Panzer: Auf Karte 1 ist im Hafenviertel Altamount, etwa einen Bildschirm links vom Kran, einer zu entdecken. Auf der Karte 2 rennen Sie im Redneck-Gebiet vom Telefon mit den leichten Aufträgen ganz nach unten. Nach dem Gebäude geht's nach links. Den Fundort eines Panzers der Karte 3 verrät das Demo, das anläuft, wenn Sie im Hauptmenü eine Weile keine Taste drücken. Vorsicht: Panzer sind zwar unzerstörbar, energische Polizisten können Sie aber herauszerren. Die Stahlko-



Tip 7: Beim roten »X« finden Sie den ersten Panzer (Karte 1).

losse fanden Daniel Schröder und Stephan Stoppe.

STUNT-BONI *bekommen*

TIP 8: An vielen Stellen im Spiel gibt's Stunt-Boni. Vor allem im zweiten Level können Sie ordentlich Punkte machen, indem Sie einen schnellen Wagen nehmen und mit vollem Tempo auf eine Brückenauffahrt brettern, so daß zwei Räder oben und zwei unten sind. In der zweiten Stadt ist gleich in unmittelbarer Nähe des Startpunktes ein Stunt-Bonus zu holen: Fahren Sie die Treppe links neben den Gleisen hoch, und rasen Sie mit viel Anlauf über die Sprungschanze.



Tip 8: Für gewagte Sprünge gibt's einen schönen Bonus.

ELVIS-*Bonus bekommen*

TIP 9: Wenn Sie alle Mitglieder einer der in weiß gekleideten Gruppen (Elvis-Doubles!) hintereinander überfahren, erhalten Sie die Meldung »Elvis hat gerade das Gebäude verlassen« und 25.000 fette Punkte.

EXTRALEBEN *finden*

TIP 10: Noch ein Tip von Stephan Stoppe: Im zweiten Gebiet finden Sie gleich zu Beginn ein Extra-Leben: Warten Sie, bis die Gangster sich erschossen haben, und sacken Sie ihre Waffen ein. Nun laufen Sie nach rechts zum Bahnhof und dort auf die Brücke. Die hat eine Lücke in der rechten Ecke. An der Stelle springen Sie aufs Dach gegenüber. Dann links halten, die Treppe hoch und auf die Kirche springen. Dort wartet das Extra-Leben. Lassen Sie sich ganz links unten wieder hinunterfallen. Wenn Sie nun speichern, laden und nochmal auf die Kirche gehen, können Sie das Leben noch mal holen.

Auf die **KIRCHE**

BONUS *fürs SWAT-Team*

TIP 11: Wenn Sie ein echt harter Bursche sind, können Sie versuchen, ein komplettes SWAT-Team auszuschalten, ohne daß ein Schuß vorbeigeht. Dafür gibt's einen wohlverdienten Genauigkeits-Bonus.

So zeigen Sie's der Polizei

WARTEN *statt kämpfen*

TIP 12: Stephan Stoppe bleibt gelassen: Wenn Sie nur einen Gesucht-Level von eins haben, wird die Polizei Sie nach einiger Zeit einfach wieder vergessen. Warten Sie solange ruhig in einer Seitengasse.

Der Polizei **ENTKOMMEN**

TIP 13: So hängen Sie die Polente ab: Halten Sie einfach an, und warten Sie, bis auch die Polizei stoppt und aussteigt. Nun geben Sie rasch wieder Gas. Schon haben Sie einen hübschen Vorsprung, meint Johann Dugge.

STREIFEN-WAGEN *klauen*

TIP 14: Wenn Ihre ordnungshütenden Verfolger aus ihrem Wagen gestiegen sind, können Sie rasch selber in die Grüne Minna steigen und davonbrausen. Diesen Tip sandte uns GameStar-Leser Ingo Goebel.

Flucht zu **FUSS**

TIP 15: Ein Tip von Johann Dugge: Oft ist es günstiger, zu Fuß vor der Polizei zu fliehen. Am besten steigen Sie Treppen hinauf und suchen einen Platz, zu dem man nur durch einen Sprung gelangen kann. Dort sind Sie vor Nachstellungen sicher.

GELD *für Verfolger*

TIP 16: Wenn Sie von mindestens vier Beamten gleichzeitig verfolgt werden, bekommen Sie zwei Dollar pro Sekunde. Suchen Sie sich nun zu Fuß einen sicheren Platz, an dem Sie abwarten können, bis Sie reich sind.

POLIZEI *abhängen*

TIP 17: Wenn Sie mit dem Wagen auf der Flucht sind, sollten Sie sich so oft wie möglich um 180 Grad drehen und in die Gegenrichtung zurückfahren. Die Streifenwagen haben einen großen Wendekreis und lassen sich durch solche Manöver oft abhängen. Falls Ihnen U-Turns zu schwierig sind, sollten Sie versuchen, so oft wie möglich scharf abzubiegen.

Mit **FREUNDEN** *gegen Cops 1*

TIP 18: Wenn Sie bei einem Auftrag Gangmitglieder zur Unterstützung dabeihaben, können Sie sehr einfach einen Streifenwagen klauen: Steigen Sie mit allen Jungs in ein ausreichend großes Auto, stellen Sie sich genau vor einen Polizeiwagen, und steigen Sie aus. Nun zerren Ihre Kumpel automatisch die Gesetzeshüter aus dem Wagen und verprügeln sie.

Mit **FREUNDEN** *gegen Cops 2*

TIP 19: Verdienen Sie sich bei einer beliebigen Gang soviel Respekt, daß das »+« blinkt. Nun locken Sie verfolgende Polizisten in das von Ihren Freunden kontrollierte Viertel, und schon greift sich die Bande die leichtsinnigen Gesetzeshüter.

UNTER-FÜHRUNG *nutzen*

TIP 20: Wie Timo Deuschle aus Freudenstadt erkannt hat, werden Sie in einer Unterführung leicht mit Verfolgern fertig. Fahren Sie hinein, und warten Sie mit Ihrem Wagen nahe beim Eingang auf die Cops. Die Pixel-Polizisten kommen immer zu zweit hintereinander auf Ihr Auto zu. Wenn Sie dann rasch rückwärts fahren, haben Sie zwei Probleme weniger.

Vorsicht bei **SPERREN**

TIP 21: Wenn Sie vor lästigen Polizisten fliehen und Straßensperren befürchten, sollten Sie sich immer für eine Fahrspur entscheiden, da die phantasielose Polizei bei ihren Sperren immer abwechselnd Autos und Männer aufstellt. Sie haben also eine 50%-Chance, durchzubrechen. Wenn Sie zwischen den Spuren fahren, rammen Sie immer den Streifenwagen, warnt uns Timo Deuschle. GUN



Tip 21: Versuchen Sie, bei Straßensperren auf der Spur zwischen den Streifenwagen durchzubrechen.

Tips für Alien-Jäger, Teil 1

Battlezone 2

Eine gerade entdeckte Alienrasse will Ihnen ans Leder. Damit Ihr Vormarsch nicht stecken bleibt, haben wir alle Missionen für Sie gelöst.

Das Action-Strategiespiel Battlezone 2 von Activision spielt sich ähnlich wie der erste Teil, und steht seinem Vorgänger auch im Schwierigkeitsgrad um nichts nach. Deshalb haben wir auch diesmal alle Missionen gelöst und festgehalten, wo Sie besonders aufpassen müssen und wie Sie den kosmischen Krieg gewinnen. In dieser Ausgabe gibt's allgemeine Tips und die ersten zehn ISDF-Missionen, im folgenden GameStar-Heft beschreiben wir dann die restlichen Einsätze.

Allgemeine Tips

Recycler richtig **PLAZIEREN**

TIP 1: Wählen Sie den Aufbauplatz für Ihren Recycler mit Bedacht. Er muß auf einer großen Ebene liegen, die Platz für weitere Gebäude bietet. Ideal wäre eine Position zwischen den umliegenden Scrap-Pools.

Scavenger **VERBESSERN**

TIP 2: Rüsten Sie so früh wie möglich Ihre Scrap-fördernden Scavenger auf. Das ist zwar eine teure Aktion, sie macht sich dank beschleunigter Scrap-Gewinnung jedoch sofort bezahlt und sorgt dafür, daß eine funktionstüchtige Basis viel schneller fertig wird.



Tip 2: Ein frühes Upgrade der Scavenger ist zwar teuer, macht den Basisbau aber deutlich effizienter.

Volles **MAGAZIN**

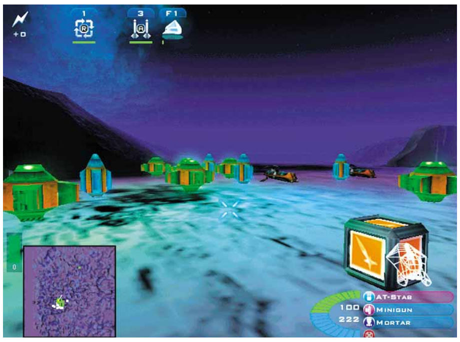
TIP 3: Das Reparieren und Aufmunitionieren Ihres Gleiters kostet fast nichts, kann aber schon im nächsten Gefecht Ihr Überleben sichern. Reparieren Sie daher in Ruhephasen unbedingt Ihren Angriffsgleiter.

Gleiter **AUFRÜSTEN**

TIP 4: Ihr Standardpanzer von der Stange ist zwar bereits mit einem beeindruckenden Waffenarsenal ausgerüstet, die Armory bietet aber noch stärkere Kanonen an, die sich im Gefecht schnell bezahlt machen.

Gefecht **VORBEREITEN**

TIP 5: Ein gut vorbereiteter Angriff fordert wesentlich weniger eigene Verluste als eine simple Frontalattacke. Katapultieren Sie vor dem Gefecht per Armory einige Reparaturkits in die Nähe des Schlachtfelds, und ziehen Sie Ihr Geschwader später zur Reparatur dorthin zurück. Neu ausgerüstet sind Ihre Gleiter den Feinden haushoch überlegen.



Tip 5: Gute Vorbereitung zahlt sich aus.

TIP 6: Nehmen Sie möglichst immer einen Kampfpanzer als Begleitung mit. Falls Ihr Gefährt zerstört wird, können Sie so umsteigen und problemlos weiterkämpfen.

SCHUTZ *für Scavenger*

TIP 7: Manche Scrap-Pools liegen fernab der eigenen Basis und sind so nur schlecht gegen den Feind zu verteidigen. Sichern Sie solche Orte mit zwei mobilen Geschütztürmen ab. Die Türme können schon vom Recycler gebaut werden und halten jede gegnerische Patrouille bis zu Ihrem Eintreffen auf.

Türme auf die **HÜGEL**

TIP 8: Stellen Sie Ihre mobilen Geschütztürme an erhöhten Positionen auf, etwa Hügeln. Auf diese Weise verbessert sich der Sichtradius der Geschütze ganz enorm, außerdem können sie über die eigenen Einheiten hinwegfeuern.

TÜRME *versetzen*

TIP 9: Sobald Ihre Basis mit großen Lasergeschütztürmen ausgerüstet ist, können Sie die mobilen Türme für andere Aufgaben als den Basisschutz verwenden. Stellen Sie die Verteidiger beispielsweise auf einer feindlichen Patrouillenroute auf.

SAMMLER *produzieren*

TIP 10: Bauen Sie einen überschüssigen Scavenger, und lassen Sie ihn per Scavenge-Befehl die Überreste zerstörter Gleiter einsammeln. Vor allem Basen mit wenigen Scrap-Pools können davon profitieren.

Basis richtig **PLANEN**

TIP 11: Achten Sie beim Errichten der Basis darauf, daß diese übersichtlich bleibt und möglichst Wege zum Durchfliegen bietet. So lassen sich Geschäfte im Innern der Basis schneller abwickeln. Stellen Sie außerdem Geschütztürme nur in der Richtung auf, aus der feindliche Geschwader ihre Angriffe starten.

Zuerst die **TÜRME** *knacken*

TIP 12: Vernichten Sie beim Angriff auf gegnerische Scionbasen zuerst die großen Geschütztürme, da die sonst in kürzester Zeit Ihr gesamtes Geschwader auseinandernehmen. Während der Scionmissionen empfiehlt sich die frühzeitige Zerstörung der feindlichen Kraftwerke, um damit die Verteidigungsanlagen auszuschalten.



p 13: Nach Zerstörung des Gleiters heißt es schnell üchten und einen Flügelmann rufen.

TIP 13: Sollten Sie einmal abgeschossen werden, schlagen Sie bereits während des Fluges aus der Kanzel heraus eine sichere Richtung ein und laufen nach der Landung schnell vom Kampfgeschehen weg. Lassen Sie sich danach von einem Ihrer Flügelmänner abholen, und übernehmen Sie seinen Gleiter. Zur Not tut es dafür auch ein Scavenger oder ein mobiler Geschützturm, in diesem Augenblick kommt es nur auf hohen Schutz an.

RETTUNG *aus der Gefahr*

Krieg den Scions

Mission 1

An **STEUERUNG** *gewöhnen*

TIP 14: Diese Mission dient als kleines Tutorial für die Gleitersteuerung. Folgen Sie den Befehlen Ihrer Kommandantin. Sobald Sie die Basis erreicht haben, können Sie Ihren Gleiter mit den dort gelagerten Reparaturkits in Ordnung bringen.

Mission 2

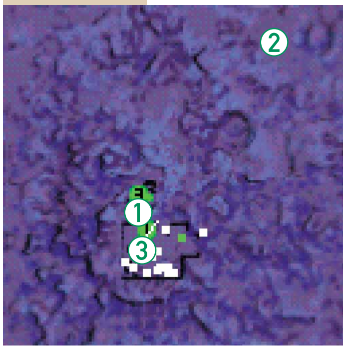
Constructor **SCHÜTZEN**

TIP 15: Noch ein kleines Tutorial. Folgen Sie Shabayev bis zur Basis. Sobald die Kommandantin in den Constructor umsteigt, müssen Sie besonders auf Feinde achtgeben, da Sie sowohl sich als auch Frau Shabayev zu verteidigen haben.

Mission 3

Dieb **ABWEHREN**

TIP 16: Folgen Sie dem Befehl, und fliegen Sie durch den Tunnel nach (1). Schießen Sie den Transporter der Aliens ab, und wechseln Sie danach aus Ihrem Scout in den Panzer, der beim Hangar herumsteht. So ausgerüstet folgen Sie Ihrer Vorgesetzten zum Relay Bunker, verlassen Ihr Gefährt und aktivieren dort die Konsole. Setzen Sie einen Nav-Punkt bei (2). Steigen Sie wieder in den Panzer, und kehren Sie nach (1) zurück.



ission 3: Lassen Sie sich von den cions kein Artefakt stehlen.

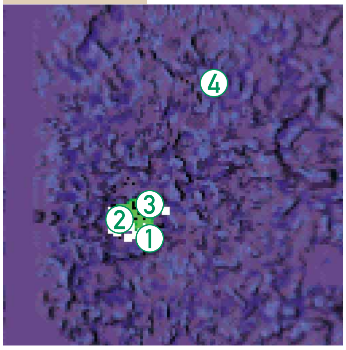
TIP 17: Aus dem Norden versuchen Alien-Schiffe, Artefakte zu stehlen. Fangen Sie die Außerirdischen ab, und fliegen Sie anschließend zwecks Reparatur und Schutz zur Armory (3). Sobald die Aliens besiegt sind, geht's wieder nach (1), wo neue Feinde lauern. Wehren Sie die Gegner ab, und kehren Sie zur Armory zurück. Pendeln Sie so hin und her, bis die Kommandantin wiederkommt.

ARTEFAKTE *sichern*

Mission 4

Anlagen **ABSICHERN**

TIP 18: Warten Sie ab, bis der Scavenger bereit steht. Geben Sie ihm Folgebefehl, und fliegen Sie zum Scrap-Pool bei (1). Stellen Sie den Scavenger dort auf, und warten Sie dann auf den ersten Geschützturm. Plazieren Sie den Turm nahe des Scavengers, dann geht's zum Recycler (2) zurück. Nun produzieren Sie weitere Geschütztürme, die Sie beim Recycler und beim Scavenger aufstellen. Halten Sie stets die Augen nach Feinden offen, und fangen Sie die Alien-Attacken bei (3) ab.



Mission 4: Recycler und Scavenger werden mit Geschützen gesichert.

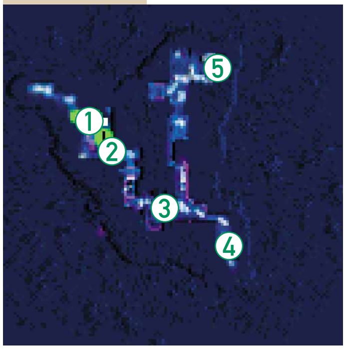
TIP 19: Nach einiger Zeit kommt der Befehl, eine Kanone bei der Armory einzusammeln. Fliegen Sie hin, und reparieren Sie anschließend Ihr angeschlagenes Vehikel. So vorbereitet geht's zum Relay-Bunker (4). Stellen Sie Ihren Gleiter möglichst nahe beim Bunker ab, und warten Sie drinnen auf die Aliens. Sobald die aufkreuzen, erledigen Sie einen im Scharfschützen-Modus und springen zurück in Ihr Schiff. Ziehen Sie sich zurück, bis Verstärkungen eintreffen. Mit Ihren Kameraden verfolgen Sie die Außerirdischen bis zu deren Schiff.

Sciongleiter **LAHMLEGEN**

Mission 5

Eine neue **BASIS**

TIP 20: Folgen Sie dem Konvoi bis (1), und kümmern Sie sich um attackierende Gegner. Bauen Sie zwei Türme beim Recycler auf, und produzieren Sie dann zwei Scouts, die Ihnen folgen. Mit einem frisch gefertigten Scavenger geht's nach (2). Stellen Sie den Sammler dort auf, und fliegen Sie anschließend weiter nach (3).



Mission 5: Die Guardians erfordern die Hilfe einiger Flügelmänner.

TIP 21: Bei (3) erwartet Sie heftige Gegenwehr. Kehren Sie zur Basis zurück, und bauen Sie dort mindestens fünf Mortar Bikes. Mit dieser Streitmacht räumen Sie das Feld der Guardians bei (3). Weiter geht's zum Major bei (4), dem Sie nach (5) folgen.

Türme **AUSRÄUMEN**

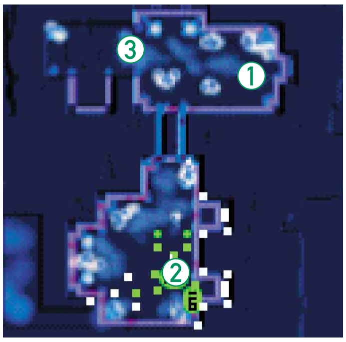
TIP 22: Fliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit an den Abwehrtürmen der Außerirdischen vorbei, um wenig Schaden zu nehmen. Sie finden ein Bauwerk der Scions ungefähr in der Mitte des Tals. Verlassen Sie den Panzer, und zerstören Sie dieses Gebäude mit der Bombe, die Sie bei sich tragen.

Alien-gebäude **VERNICHTEN**

Mission 6

SOFORT *attackieren*

TIP 23: Mischen Sie sich trotz anderslautender Anweisungen sofort mit allen Maschinen ins Kampfge-



Mission 6: Greifen Sie auch ohne Befehl sofort in das Gefecht ein!

schehen ein! Nach einiger Zeit greifen ein paar Aliens von hinten an, achten Sie darauf und eilen Sie sofort dorthin. Nach den Gefechten stellen Sie zwei Scavenger auf Scrap-Pools auf. **TIP 24:** Sobald der Befehl zur Zerstörung des Scion-Gebäudes kommt, fliegt Ihre Truppe nach (1) und zerstört das Ziel. Der anschließend eintreffende Constructor baut hinter dem Scrap-Pool den Relay Bunker und vor dem Pool die beiden Geschütztürme auf. Sobald der Scavenger eintrifft, kehren Sie zur Hauptbasis (2) zurück und lassen alle Gleiter reparieren.

STÜTZPUNKT *errichten*

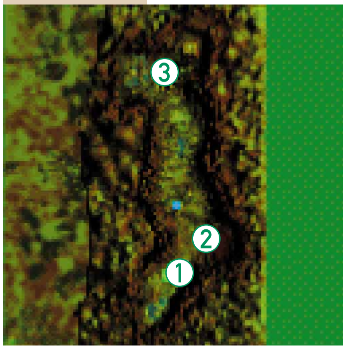
BOMBER-EINSATZ *befehlen*

TIP 25: Nun geht's nach (3). Dort halten Sie sich aber zurück. Geben Sie Ihrem Bomber den Befehl, einen feindlichen Geschützturm auszuschalten, und ziehen Sie sich zurück. Diese Vorgehensweise wiederholen, bis die Alienbasis vernichtet ist. Ziehen Sie sich zwischendurch immer wieder zurück, um Ihre Truppen in der Hauptbasis zusammenzuflicken.

Mission 7

Geschwader **AUFBAUEN**

TIP 26: Stellen Sie zunächst den Recycler nahe des Pools (1) auf. Bauen Sie einen Scavenger, den Sie auf dem Pool plazieren. Nun errichten Sie per Constructor Energieversorgung, Relay Bunker und anschließend zwei Geschütztürme. Bei (2) befindet sich ein zweiter Pool, stellen Sie hier einen weiteren Scavenger auf, flankiert von zwei mobilen Türmen. Dazwischen wird eine Fabrik errichtet. Bauen Sie noch fünf Angriffsgleiter, und fliegen Sie mit denen nordwärts bis zur Kommandantin Shabayev bei (3). Verteidigen Sie ihren Rückzug, bis sie im Aliengebäude ist, und folgen Sie ihr dann zu Fuß.

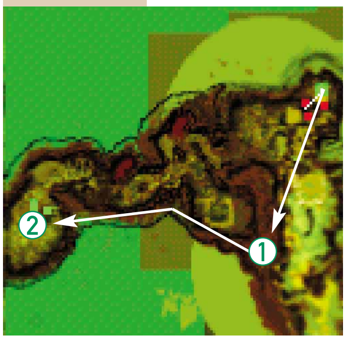


Mission 7: Decken Sie Shabayev.

Mission 8

BERGSTEIGEN

TIP 27: Gehen Sie in dieser Mission einfach allem aus dem Weg – übellaunigen Außerirdischen und auch herumstreunenden Tieren, die Sie nur zu gerne zum Frühstück verspeisen würden. Laufen Sie über die Ebene bis (1); dort klettern Sie über das Gebirge und gehen darauf bis zur ISDF-Basis (2). Lassen Sie sich dabei am besten von der Radarkarte leiten, und verlassen Sie das Gebirge erst wieder, wenn Sie die sichere Basis erreicht haben.

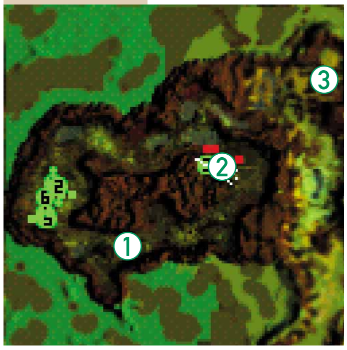


Mission 8: Eine kleine Bergtour kann Ihnen viel Ärger mit Aliens ersparen.

Mission 9

Weg **FREIMACHEN**

TIP 28: Eile ist angesagt, denn Ihre Kommandantin Shabayev wird nach einiger Zeit von den Scions gefunden und ausgeschaltet. Bauen Sie einen Constructor, und rüsten Sie damit den fördernden Scavenger auf. Anschließend werden die Service Bay und dann nur noch MSL-Scouts gebaut. Derweil räumen Sie die südliche Schlucht (1) von Guardians, greifen die gegnerische Basis aber noch nicht an. Nutzen Sie die Service Bay ständig zur Reparatur. **TIP 29:** Sobald drei Scouts fertig sind, sammeln Sie Ihre Streitkräfte und greifen mit allen gemeinsam die gegnerische Basis bei (2) aus dem Süden an. Schalten Sie zunächst die Verteidigung aus. Den Scion-Recycler sowie den Kiln überlassen Sie den nun zur Verfügung stehenden APCs. Halten Sie sich dabei vom Geschützturm im Norden fern! Sobald die Basis zerstört wurde, greifen Sie zusammen mit Ihren Flügelmännern den Geschützturm an; beordern Sie dazu auch frisch gebaute Einheiten ins Kampfgebiet. Zuletzt muß noch Kommandantin Shabayev im Nordosten bei (3) abgeholt werden.



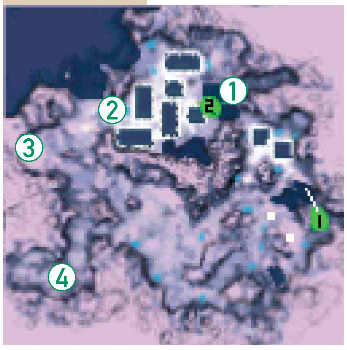
Mission 9: Eile ist geboten, Shabayev wird bald von den Scions gefunden.

Angriff mit **APCS**

Mission 10

AUGEN *des Recyclers*

TIP 30: Verlassen Sie das Landungsschiff, geben Sie Ihrem Flügelmann den Folgebefehl, und fliegen Sie dann Punkt (1) an. Dort finden Sie Ihren Recycler und einen Transporter vor. Das Sensorsystem des Recyclers ist ausgefallen. Deshalb geben Sie dem Fahrzeug den Folgebefehl und bewegen sich langsam auf festem Grund vorwärts bis nach (2). Checken Sie am besten vorher die sichere Route ab, und brechen Sie die Eisschichten auf, indem Sie die saurierähnlichen Tiere beschießen und dann aufs Eis locken.



Mission 10: Zerstören Sie das Eis einfach mit Hilfe der riesigen Saurier.

Mit **SCOUTS** *zur Landezone*

TIP 31: Bei (2) angekommen, errichten Sie Ihre Basis und bauen einen Scavenger. Stellen Sie ihn auf, und fliegen Sie nun nach (3), wo sich Shabayevs Landungsschiff befindet. Dann geht's weiter nach (4). Zerstören Sie dort die Guardians, und kehren Sie zur Basis zurück. Auf dem Rückweg schalten Sie alle weiteren Guardians aus. Zwischendurch baut der Recycler möglichst viele Scouts. Zurück in der Basis befehlen Sie allen Fahrzeugen zu folgen und eskortieren den Transporter zum Landeplatz (4). Den Rest der Komplettlösung lesen Sie im nächsten GameStar. GUN

ESKORTE *für den Transporter*

Einsteiger-Tips für Parkchefs

Theme Park World

Der Park-Produzent persönlich plaudert aus dem Nähkästchen: Jeff Gamon vom Hersteller Bullfrog verrät uns seine besten Tricks.

Das Aufbauspiel Theme Park World von Bullfrog ist zwar nicht übermäßig schwierig, aber einen wirklich guten Park aufzubauen, will doch gelernt sein. Exklusiv für GameStar-Leser hat »Ochsenfrosch« Jeff Gamon eine Reihe von Einsteiger-Taktiken zusammengestellt.

Richtig bauen

ZONEN festlegen

TIP 1: Die schönste Achterbahn ist eine, die sich über den gesamten Park erstreckt. Bauen Sie daher Ihre Buden und Attraktionen nicht zu eng, damit dazwischen noch Platz für die Pylone einer später entstehenden Achterbahn bleibt.

Genügend LEUTE

TIP 2: Besucher sind selten bereit, lange Wege zu Fahrgeschäften auf sich zu nehmen. Ausnahme: Super-Attraktionen mit hohem Spaßfaktor. Wenn es aus irgendwelchen Gründen doch mal ein langer Weg sein muß, sollten Sie auf halber Strecke eine günstige kleine Attraktion bauen.

BESUCHER locken

TIP 3: Falls sich in eine entlegene Ecke Ihres Parks niemals ein Besucher verirrt, ist dort genau der richtige Bauplatz für die neue Mega-Attraktion. Nutzen Sie den ständigen Appetit Ihrer Besucher auf neue Fahrgeschäfte, um triste Park-Bereiche aufzuwerten.

BAHNEN kreuzen

TIP 4: Wenn Sie Rennbahnen wie beispielsweise die Schleimfahrt errichten, sollten Sie daran denken, möglichst viele Kreuzungen einzubauen. Kinder lieben nämlich Kollisionen!



Tip 4: Bei dieser Schleimfahrt haben wir genügend Kollisionsmöglichkeiten eingebaut.

PERSONALRÄUME bauen

TIP 5: Sie benötigen mindestens einen Personalraum, bei großen Parks eher drei bis vier. Bauen Sie die möglichst nahe bei Toiletten, damit die Putzkräfte die Klos gleich saubermachen, wenn sie aus der Pause kommen. Falls Sie irgendwo des Mülls nicht mehr Herr werden, verkürzt ein Personalraum in unmittelbarer Nähe die Wege für Ihre Putzkolonne.

KLOS richtig plazieren

TIP 6: Toiletten gehören nicht in belebte Gegenden und nicht neben Buden, die Essen verkaufen. Bauen Sie Ihre Klos etwas abseits, und pflanzen Sie großzügig Büsche und Bäume drumherum, um den Gestank ein wenig zu mildern.

Genügend MÜLLEIMER

TIP 7: In die Nähe von Trinkhallen, Hamburgerständen, Eismännern und Frittenbuden gehören Mülleimer. Wenn ein Besucher Müll in der Hand hat, wird er ihn nach kurzer Zeit fallen lassen, falls kein Mülleimer in unmittelbarer Nähe ist.

KAMERAS einsetzen

TIP 8: Stellen Sie in belebten Gegenden stets Kameras auf. Damit arbeitet Ihr Wachdienst ungleich effektiver – und Sie sparen Personal.

Personaleinsatz

Lohnkosten NIEDRIG halten

TIP 9: Auch wenn's nervt: Weisen Sie wenigstens Putzleuten und Clowns einen Einsatzbereich zu, damit Sie Problemstellen unter Kontrolle haben. Wachleute und Mechaniker können in kleinen und mittleren Parks notfalls darauf verzichten.

CLOWNS bei Warteschlangen

TIP 10: Angestellte streiken schon mal, falls ihnen die Arbeit zuviel wird. Da Clowns und Putzkräfte sehr billig sind, sollten Sie's nicht darauf ankommen lassen.

BESUCHER locken

TIP 11: Wachmänner, Wissenschaftler und Mechaniker verlangen viel Lohn. Beachten Sie daher genau Ihren Bedarf, und stellen Sie niemanden ein, solange es nicht absolut notwendig ist.

ATTRAKTION verbessern

TIP 12: Falls irgendwo eine lange Schlange ist, sollten Sie in der Nähe einen Clown einsetzen. Der sorgt dafür, daß die Wartenden nicht abhauen und tröstet sie, falls das Fahrgeschäft mal zusammenbricht.

Herausforderungen

Mehr WAREN verkaufen

TIP 13: Falls eine Herausforderung verlangt, möglichst viele Besucher in den Park zu locken, sollten Sie rasch den Eintrittspreis senken. Die Mindereinnahmen werden durch die Belohnung ausgeglichen.

Nicht zu ENG bauen

TIP 14: Wenn Sie für eine Herausforderung möglichst viele Besucher in eine bestimmte Attraktion locken sollen, erhöhen Sie deren Tempo sowie Kapazität und verkürzen die Fahrten. Zusätzlich bauen Sie noch ein Fahrgeschäft des gleichen Typs, das ist ein erlaubter Trick. Die Kosten werden durch die Belohnung in der Regel mehr als ausgeglichen.

Lange Wege VERMEIDEN

TIP 15: Die gleiche Taktik wie in Tip 13 gilt auch für Buden und Läden. Senken Sie radikal die Preise, und bauen Sie weitere Buden, um den Umsatz des geforderten Warentyps zu erhöhen. GUN

Städtebau leichtgemacht

Pharao

Unser Lehrgang für ägyptische Bürgermeister verrät, wie Sie aus Wüstenflecken im Handumdrehen florierende Metropolen mit prächtigen Monumenten zaubern.

Das Aufbauspiel Pharao von Impressions ist das komplexeste seiner Gattung. Damit Sie sogar Mammutprojekte wie Riesenpyramiden mit links hochziehen, haben wir die besten Taktiken für Sie zusammengestellt.

Erste Schritte

Spiel **BREMSEN**

TIP 1: Wenn Sie ein neues Szenario beginnen, sollten Sie im Optionsmenü sofort das Spieltempo auf Minimum stellen. Dann können Sie immer noch bauen und haben genug Zeit, die wichtigsten Startgebäude aufzustellen. Lohnt sich generell bei großen Bauten.

Ideales **BAULAND**

TIP 2: Ihre Stadt sollte möglichst nah an dem Kartenrand stehen, über den die Neubürger ankommen. Die treffen dadurch schneller am Zielort ein, außerdem haben später die Karawanen und Handelsschiffe kürzere Wege zu den Lagern beziehungsweise Docks.

NAHRUNG *und* **WASSER**

TIP 3: Die Bürger sind in erster Linie durstig und hungrig, Wasser- und Nahrungsversorgung gehen deshalb vor. Da Brunnen nur auf Grasland gebaut werden können, sollten Sie dieses Gelände vorziehen. Die Nahrungsbeschaffung ist schwieriger: Sie hängt davon ab, was Ihr Volk gerade selber besorgen kann. Jäger gehören in die Nähe von Straußenherden, Farmen auf die fruchtbaren Uferstreifen. Wohlhabendere Untertanen wollen zudem abwechslungsreichere Mahlzeiten – notfalls müssen Sie ein zweites Lebensmittel importieren (siehe Tip 8).

Viertel für **ARBEITER**

TIP 4: Neben abgelegene Produktionsstätten, etwa Minen, sollten Sie einige Grundstücke für Wohnhäuser setzen, damit genug Arbeiter antreten. Die dort gebauten Hütten brauchen Sie nicht weiter zu versorgen.



Tip 4: Neben abgelegene Produktionsstätten wie diese Ruinen gehören Grundstücke für die Arbeiter.

LUXUS- *Quartiere*

TIP 5: Um zu möglichst vielen Luxushäusern zu kommen, müssen Sie zahlreiche Forderungen erfüllen. Ein Rechtsklick auf ein Haus klärt, was den Bewohnern noch fehlt. Aber Vorsicht: Die Einwohner wollen zwar günstige Anbindung an Unterhalter, Tempel oder Bazare, aber nicht von deren Lärm belästigt werden. Bauen Sie diese öffentlichen Einrichtungen deshalb mindestens drei Felder vom nächsten Wohnhaus entfernt; Schulen für Tänzer und Musiker können noch weiter weg stehen. Die eigentlichen Unterhaltungs-Bauten brauchen alle eine Kreuzung!

3 Felder **RUHEZONE**

PLAZAS *und* **GÄRTEN** *anlegen*

TIP 6: Die billigste und schnellste Methode, Luxusvillen zu bekommen, sind Plazas und Gärten. Erstere können Sie erst anlegen, wenn sich die Wege in gepflasterte Teilstücke verwandelt haben – dann sollten Sie die Abschnitte sofort mit dem Baubefehl »Plaza« schmücken, denn die angrenzenden Stücke können daraufhin ebenfalls zu gepflasterten Wegen werden.



Tip 6: Plazas verbessern Wohngegenden schnell und billig.

Katastrophenschutz

Kampf dem **FEUER**

TIP 7: Brände sind die verheerendsten Katastrophen, da sie auf benachbarte Bauten übergreifen können. Neben wichtigen Gebäuden, etwa Kornkammern, Lager oder Palast, sollte deshalb immer ein Feuerwehrhaus stehen, bei Wohngebieten reicht eins für 20 Häuser. Lassen Sie bei teuren Bauvorhaben immer ein Feld Abstand zum Nachbargebäude als »Brandschneise« frei, und setzen Sie einen Architekten in die Nähe, um Einstürzen vorzubeugen.

SEUCHEN *abwehren*

TIP 8: Die Malaria ist nicht ganz so wild wie Brände. Dennoch sollten Sie vorbeugen und Ihrem Hauptwohngebiet ein Krankenhaus spendieren; für die anderen reicht ein Apotheker. Wenn Sie mehr als ein

Lebensmittel anbieten, sinkt auch die Krankheitsrate – notfalls also Nahrung importieren.

GÖTTER beruhigen

TIP 9: Halten Sie immer alle Götter bei Laune. Jeder sollte mindestens einen Tempel und einen Schrein bekommen; feiern Sie außerdem Feste im Namen einer Gottheit, sobald Sie in deren Ansehen sinken. Lieber mehrere kleine Festivitäten veranstalten als eine große – die Vorbereitung für die Riesenparty verschlingt nämlich einige Monate und viel Bier.

Nie wieder pleite

STEUERN nicht erhöhen ...

TIP 10: Steuern decken nur einen Teil Ihrer Kosten, das meiste Geld bringt der Handel. Es lohnt sich daher kaum, den Steuersatz anzuheben – zumal Ihre Einwohner empfindlich darauf reagieren. Sorgen Sie lieber für flächendeckendes Kassieren, indem Sie die Steuereintreiber-Quote auf 100 Prozent bringen. Die Untertanen interessiert nämlich nur die Höhe des Steuersatzes und nicht, ob er auch eingetrieben wird.

... aber alle EINTREIBEN

Maximaler EXPORT

TIP 11: Eröffnen Sie so viele Exportrouten, wie Sie sich leisten können (die nähergelegenen zuerst, die sind billiger). Auf der Weltkarte ist angegeben, wie viele Wareneinheiten die Käuferstadt maximal abnimmt. Dieses Maximum sollten Sie erreichen – dann erhöht es der Handelspartner nämlich meistens, und Sie können mehr absetzen und Gewinn einstreichen. Halten Sie aber einen Grundbestand von etwa 1.000 Einheiten zurück (im Handelsmenü anwählen); falls der Pharao eine Lieferung braucht, läßt sich die fehlende Menge leicht noch herstellen.

Auf RÜCKLAGEN achten

ROHSTOFFE weiterverarbeiten

TIP 12: Fertigwaren bringen deutlich mehr Gewinn als Rohstoffe. Dadurch lohnt es sich durchaus, Ressourcen zu importieren, weiterzuverarbeiten und die Endprodukte zu exportieren – wenn Sie die Rohstoffe nicht selbst abbauen können, haben Sie auch gar keine andere Möglichkeit. Studieren Sie die Preisliste, um je nach Szenario die besten Gewinnspannen für die Weiterverarbeitung zu ermitteln.

Mehrere DOCKS

TIP 13: Im Gegensatz zu Karawanen brauchen Handelsschiffe länger zum Be- und Entladen. Mehrere Docks beschleunigen den Vorgang zwar nicht, dafür können mehr Schiffe gleichzeitig abgefertigt werden.

LAGER reservieren

TIP 14: Um Handelsschiffe schneller umzuladen, sollten Sie zwei bis drei Lager in Nähe der Docks anlegen und für die Handelswaren reservieren (dazu aufs Lager klicken, alle Waren auf »nicht akzeptieren« setzen und dann die Handelsgüter auf »akzeptieren«). Dadurch ersparen Sie den Dock-Karren längere Transportwege.



Tip 14: Mehrere Docks und angrenzende Lager beschleunigen das Umladen größerer Handelsflotten.

Im PLUS bleiben

TIP 15: Ihr Ansehen beim Pharao sinkt, wenn Sie am Jahresende im Minus sind, außerdem sind dann Kreditzinsen fällig. Falls Ihnen das droht, sollten Sie im Herbst die Importe unterbrechen, um Kosten zu sparen. Notfalls können Sie der Stadt auch eine Summe aus Ihrem persönlichen Vermögen überweisen (in Ihrem Stadtsitz anwählen). Falls das nicht reicht und der Pharao sauer wird, sollten Sie ihm später ein Geschenk machen. Übrigens gewährt Ihnen Ihr Herrscher einen einmaligen Gratiskredit.

Eine SPENDE hilft

GESCHENK an den Pharao

Monumente

Bei den RESSOURCEN bauen

TIP 16: Errichten Sie Monumente möglichst in Nähe der Steinvorkommen und Ihrer Äcker am Nil, denn die Bauarbeiter rekrutieren sich aus Leibeigenen, die auch die Feldbestellung erledigen. Dadurch verkürzen Sie jedes Jahr die Anmarschwege vom Flußufer zur Baustelle, wenn die Flut kommt.

Schon FRÜH bauen

TIP 17: Bestimmen Sie einen Monument-Bauplatz sofort – selbst dann, wenn noch kein Baumaterial vorhanden ist. Die Arbeiter brauchen nämlich geraume Zeit, um den Untergrund vorzubereiten.

KLOTZEN, nicht kleckern

TIP 18: Die Monumentalbauten erfordern riesige Mengen an Baumaterial. Das sollten Sie im großen Stil besorgen – sonst zieht sich das Mammutprojekt über Jahrzehnte hin. Selbst bei kleineren Monumenten brauchen Sie unter zehn Ziegeleien gar nicht erst anzufangen; an Zulieferern (Stroh und Ton) benötigen Sie die doppelte Menge. Sämtliche am Bau beteiligten Industrien gehören neben die Baustelle, reservieren Sie außerdem nahegelegene Lager ausschließlich für die Materialien. Falls Sie die Rohstoffe importieren müssen, sollten Sie sämtliche Handelsrouten öffnen, die das Gewünschte liefern.



Tip 18: Errichten Sie für Mammutbauten mindestens zehn Produktionsstätten jedes benötigten Typs – am besten direkt neben der Baustelle.

BAUINDUSTRIE an die Baustelle

Monumente EINZELN bauen

TIP 19: Falls Sie als Missionsziel mehrere Monumente errichten müssen, sollten Sie eins nach dem anderen bauen. Dann genießen Sie die hohe Monument-Rate und das höhere Ansehen in der Bevölkerung schon mit dem ersten fertigen Prestigebau. MD

Der Weg durch Omikron

The Nomad Soul

Ganz allein in einer fremden Welt kämpfen Sie gegen Dämonen. Ganz allein? Nein, die GameStar-Tipsabteilung steht Ihnen mit einer Komplettlösung zur Seite.

Das Action-Adventure Nomad Soul von Eidos ist nichtlinear, Sie können also die meisten Aufgaben in beliebiger Reihenfolge erledigen. Die Anordnung der Tips ist dementsprechend auch nur ein Vorschlag. Erforschen Sie die Stadt ruhig noch weiter auf eigene Faust.

Allgemeine Tips

Karate-Kämpfe **TRAINIEREN**

TIP 1: Üben Sie in Kay'ls Wohnung ein wenig die Karate-Duelle, ehe Sie sich auf die Straße wagen. Falls Sie daran keinen Spaß haben, stellen Sie den Schwierigkeitsgrad dafür einfach auf niedrig. Dann können die meisten Gegner mit simplen Methoden besiegt werden: Lassen Sie den Feind herankommen, und versetzen Sie ihm gleich mehrere Tritte hintereinander.

Vorsicht in **FEUER-GEFECHTEN**

TIP 2: Weichen Sie bei Schußwechseln seitwärts aus, während Sie schießen, dann geht das Feuer der Feinde meist ins Leere. Vorsicht: Die Gegner tauchen oft an Stellen auf, an denen sie logischerweise nicht sein dürften. Gehen Sie deshalb nur schrittweise vor.

Komplettlösung

Anekbah

SLIDER *rufen*

TIP 3: Rufen Sie mit dem Sneak auf der Straße einen Slider, und fahren Sie zu Kay'ls Wohnung.

In **KAY'LS** *Apartment*

TIP 4: Mit dem Wohnungsschlüssel bedienen Sie den Lift. Nehmen Sie aus dem Apartment folgendes mit: Geld (Wohnzimmer), Abzeichen, Medikit, Rezept (Schlafzimmer) sowie das Bier und das Koopy-Futter aus der Küche. Sprechen Sie mit Telis, und sammeln Sie dann den Waver vom Boden auf.

KOOPY *füttern*

TIP 5: Wenn Sie das Koopy-Futter in die Öffnung am Terrarium werfen, erhalten Sie einen Schlüssel. Untersuchen Sie nun das Polizeiabzeichen, um die Adresse des Polizeihauptquartiers zu erfahren. Düsen Sie mit einem Slider dorthin.

Zum **POLIZEI-HQ**

TIP 6: Mit dem Polizeiabzeichen öffnen Sie die Tür. Kay'ls Büro (Blau) liegt in Level-2. Nehmen Sie die Seteks aus der Schublade, und lesen Sie alle Files im Computer. Kay'ls kleiner Schlüssel (aus der Wohnung) öffnet den Koffer im Schrank.

Gespräch mit **TAREK**

TIP 7: Sprechen Sie auf Level-1 mit Tarek und Boog. Wenn Sie ein bißchen herumlaufen, kommt eine Nachricht von Captain Lea. Ihr Büro finden Sie auf Level-4. Nehmen Sie nach dem Gespräch den Befehl, das Dossier und den Schlüssel von Leas Schreibtisch.

JENNA *verhören*

TIP 8: Jennas Zelle liegt auf Level-3. Geben Sie der Wache den Befehl, lesen Sie Jennas Dossier, und verhören Sie sie. Verlassen Sie nach der Unterredung das HQ, ohne mit Lea zu sprechen. Draußen wird Telis anrufen. Fahren Sie schnurstracks zum Restaurant.



Tip 8: Jenna äußert sich nicht sehr aufschlußreich.

TIP 9: Sprechen Sie mit Telis, bis Sie angerufen werden.

Im **RESTAURANT**

Nehmen Sie den Talisman vom Tisch, ehe Sie mit einem Slider zum Supermarkt fahren.

Zum **SUPERMARKT**

TIP 10: Frischen Sie vor dem Betreten des Ladens erst einmal Ihre Gesundheit auf. Beachten Sie die Ratschläge aus Tip 1 und 2. Wenn alle Feinde erledigt sind, geht's per Slider zu Jennas Apartment.

Zuhause bei **JENNA**

TIP 11: In Jennas Toilette ist ein Schlüssel versteckt, der den Schrank im Schlafzimmer öffnet. Nehmen Sie alles mit, auch die Decagun und das Dokument, die in einem Geheimzimmer hinter der Lampe im Wohnzimmer versteckt sind. Weiter geht's im Hauptquartier; fahren Sie aber vorher kurz bei irgendeiner Apotheke vorbei, um das Rezept einzulösen.

Wieder bei der **POLIZEI**

TIP 12: Sprechen Sie mit Captain Lea. Sie wird verlangen, daß Sie ihr eine Tasse Koil besorgen. Die holen Sie aus dem Aufenthaltsraum in Level-2 und werfen das Schlafmittel (aus der Apotheke) hinein. Wenn Lea das Gebräu trinkt, schläft sie ein. Klauen Sie ihr Abzeichen aus der Schublade.

Die **ARCHIVE** *betreten*

TIP 13: Mit Leas Abzeichen kommt man ins Archiv. Benutzen Sie das Terminal, lesen Sie alle Files, und fahren Sie dann zur Leichenhalle.

Zur **LEICHENHALLE**

TIP 14: Sprechen Sie mit der Empfangsdame und Dr. Yudin. Im Kühlraum verwenden Sie das Terminal, um an Dens Leiche zu kommen. Nehmen Sie seinen beschädigten Sneak mit.

LEICHE *untersuchen*

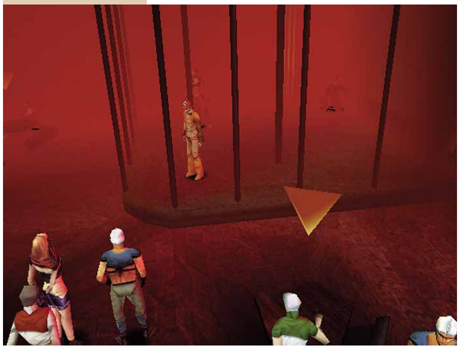
TIP 15: Im nächsten Raum nehmen Sie das Chirurgenbesteck und klicken damit auf die weibliche Leiche. Daraufhin bekommen Sie eine Probe, die Sie

am Analysegerät untersuchen. Machen Sie einen Kurzabstecher zum Hauptquartier, um mit Tarek zu reden, danach geht's in Qualisar weiter.

Qualisar

Fu-Ans **LADEN**
TIP 16: Lassen Sie Dens Sneak reparieren (kostet 400 Seteks), und nehmen Sie seine Polizeimarke an sich. Gehen Sie zu Akas Bar.

In Akas **BAR**
TIP 17: Fragen Sie den Barmann so lange nach Anissa, bis er redet. Sprechen Sie mit ihr, und folgen Sie ihr in den Gang. Wenn Sie weiterfragen, geht sie in ihre Kabine. Sobald Anissa schreit, öffnen Sie die Tür mit dem Waver und untersuchen ihren Körper. Der Schalter am Tisch enthüllt ein Geheimfach, das Sie mit Anissas Schlüssel öffnen. Mit dem Papier und der Karte aus dem Schrank fahren Sie zum Hauptquartier.


Tip 18: Das Bowie-Konzert ist schön und stimmungsvoll, aber ansonsten unwichtig für die Handlung.

Das **KONZERT** *in Harveys Bar*
TIP 18: Falls Sie den Flyer für das Dreamers-Konzert gefunden haben, ist nun ein guter Zeitpunkt, sich David Bowies Alter Ego live anzuschauen. Der Event findet in Harveys Bar statt. Danach geht's im Hauptquartier weiter.

Anekbah

Zurück zum **HQ**
TIP 19: In Dens Büro (mit Dens Abzeichen öffnen) im Hauptquartier liegt in der Schublade sein Wohnungsschlüssel. Sprechen Sie draußen mit Tarek. Wenn Sie das Gebäude verlassen, ruft Telis an. Fahren Sie zu Kay's Apartment.

Zu **KAY'LS** *Wohnung*
TIP 20: Lesen Sie die Notiz, und fahren Sie mit dem Fahrstuhl aufs Dach. Sprechen Sie Telis an. Reden Sie nach dem folgenden Kampf mit der mysteriösen Frau. Danach geht's zum Supermarkt in Zone 9.

Im **ZAUBER-LADEN**
TIP 21: Zeigen Sie dem Mönch Telis' Talisman, und folgen Sie ihm. Plaudern Sie mit dem Verkäufer, und geben Sie ihm die Probe aus der Leichenhalle. Schnappen Sie sich den Stab der Macht. Das nächste Ziel ist Dens Wohnung.

Zu **DENS** *Apartment*
TIP 22: Nehmen Sie den Lift (mit Dens Schlüssel benutzen). Oben untersuchen Sie das Hochzeitsbild und nehmen den Zauber aus dem Schrank. Wenn Sie im Wohnzimmer die Statue verrücken, wird ein Schalter sichtbar. Legen Sie ihn um. Die Kombination für

SAFE *öffnen*
den Safe ist 7213. Nehmen Sie alles an sich, und spielen Sie das Band im Transcan ab. Daraufhin erscheint Tarek; reden Sie mit ihm, bis er sich verwandelt. Nun folgt ein Kampf. Reiseziel danach: Das HQ.

Wieder im **HQ**
TIP 23: Betreten Sie auf Level-5 den Ventilationsraum und drinnen den Kontrollraum. Der Masterpaß von Den öffnet die Tür, ein Zug am Hebel stoppt die Ventilatoren. Drücken Sie den Knopf, damit das Fenster aufgeht, und springen Sie ins Wasser.

Bei den **VENTILATOREN**
TIP 24: Schwimmen Sie durch die Passage. Wenn Sie am Ende aus dem Wasser klettern, finden Sie ein Stück Kabel. Benutzen Sie das im Kontrollraum an der Konsole. Nun öffnet sich eine neue Tür: Gehen Sie hindurch, und folgen Sie Dens Karte (durch den rechten der drei Schächte).

Den **DÄMON** *erledigen*
TIP 25: Rennen Sie durch die Gänge, bis Sie an ein Loch im Boden kommen. Das führt in Ghandars Büro, wo ein Dämon lauert. Nach Ihrem Sieg im Karate-Duell nehmen Sie den Paß vom Tisch. In der Schublade ist ein Schalter, der eine Geheimtür öffnet. Dahinter liegt eine Schalttafel, auf der Sie die Kombination von Anissas Papier eingeben.

Kampf gegen **GHANDAR**
TIP 26: Nach dem kurzen Gespräch folgt eine Shooter-Sequenz. Schießen Sie auf Ghandars Kopf. Nach Ihrem Sieg springen Sie ins Wasser und paddeln so lange herum, bis die Zwischensequenz startet.

Gespräch mit **JENNA**
TIP 27: Reden Sie mit Jenna, ehe Sie zum Tempel in Jaunpur aufbrechen. Am Tunnel müssen Sie den Paß aus Ghandars Büro vorweisen. Falls Sie noch in Kay'ls Körper stecken, müssen Sie sich entweder vom Mecaguard erschießen lassen oder den Reinkarnationszauber benutzen.

Jaunpur

Zum **TEMPEL**
TIP 28: Sprechen Sie im Tempel mit Yob. Im nächsten Raum klettern Sie auf die Stufe gegenüber der Statue und untersuchen das Loch im Gemälde. Stecken Sie den Talisman hinein, und die Statue bewegt sich. Nun ist ein Lift zu sehen, mit dem Sie in die Basis der Erweckten fahren.

Mit **JENNA** *reden*
TIP 29: Laufen Sie bis zu den Metalltüren, hinter denen Jenna wartet. Reden Sie zweimal mit ihr, danach müssen Sie mit Dakobah (links von ihr) sprechen. Suchen Sie nach der Unterredung nochmals Jenna auf, dann Krill, dann Soks, und

BOMBE *bauen*
fragen Sie alle aus. In Krills Raum ist ein Zünder, bei Soks liegt Sprengstoff. Beides kombiniert ergibt eine Bombe, mit der Sie zum Fluß gehen.

An den **DOCKS**
TIP 30: Finden Sie die Brücke, und folgen Sie auf der anderen Seite der Mauer. An einer Stelle sind Leitersprossen eingelassen, dort geht's hinüber. Es folgt eine Shooter-Sequenz. Rennen Sie los, und biegen Sie zweimal links ab. Ziehen Sie am Hebel. Es gibt noch einen zweiten, den Sie ebenfalls finden und umlegen müssen. Laufen Sie schließlich an den Wachen vorbei durch die grüne Tür.

TOUR *über Plattformen*
TIP 31: Lassen Sie sich eine Ebene tiefer fallen, springen Sie auf die bewegliche Plattform, und aktivieren Sie sie. Auf der anderen Seite ist noch eine – schwimmen Sie hin. Stellen Sie sich auf die Plattform, und ziehen Sie am Hebel in der Nähe. Durchs Wasser geht's zurück zum Speicherpunkt. Wieder will eine Plattform aktiviert werden, dann folgt eine Reihe von Sprüngen bis zur Brücke. Benutzen Sie dort die Bombe, und bringen Sie sich in Sicherheit.

Zurück in der **BASIS**
TIP 32: Sprechen Sie mit Namtar. Gehen Sie zum Bücherladen. Unten zeigen Sie dem Mann in der Ecke den Talisman, und nehmen das Gerät aus dem Regal. Weiter geht's bei den Dächern.

Auf die **DÄCHER**
TIP 33: Nahe dem Eingang zu den Jahangir-Gärten kommt man auf die Dächer. Gehen Sie bis zum Robocop, dann rechts an ihm vorbei um's Haus. Klettern Sie hoch, und stoßen Sie die Kiste auf den Roboter. Nun ist der Weg frei.

ANTENNE *sabotieren*
TIP 34: Treten Sie auf die hölzerne Plattform, wo Sie den Knopf drücken. Suchen Sie die Antenne, und bringen Sie das Gerät an. Nach der Übertragung beginnt eine Shooter-Sequenz.

Wieder in der **BASIS**
TIP 35: Zurück in der Basis, reden Sie mit Namtar und erhalten einen Schlüssel. Sprechen Sie mit Soks. Wenn Sie ihm das Spray vom Tisch geben, bekommen Sie einen Kolben. Vom Dakobah gibt's den Schlüssel zur Bibliothek.

In der **BIBLIOTHEK**
TIP 36: Reparieren Sie den Lift mit dem Kolben, sammeln Sie alle Gegenstände auf beiden Ebenen ein, und verlassen Sie die Bibliothek wieder.

BUCH *lesen*
TIP 37: Wenn Sie das Buch über »Magische Zeichen« lesen und sich die blauen Xendar-Türen nahe Jennas Raum anschauen, erhalten Sie die Kombination für den Xendar-Tempel. Untersuchen Sie die Xendar-Tür nahe Krills Raum, und ändern Sie mit den Knöpfen die Symbole. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint Dakobah. Nun können Sie endlich den Tempel betreten.

Im **XENDAR**-*Tempel*
TIP 38: Nehmen Sie im Tempel das Blatt und die Tropfen an sich, ehe Sie zum zweiten Raum schwimmen. Untersuchen Sie die Mumie auf dem Altar, und schnappen Sie sich Beshem, Juwel und Puder. Wie Sie die Gegenstände richtig auf den Altären plazieren, steht im Buch über »Geheime Rituale«. Aktivieren Sie die Sequenz, und nehmen Sie das Beshem wieder an sich. Per Slider kommen Sie zum sicheren Haus.

Zum **SICHEREN** *Haus*
TIP 39: Per Karte (im Sneak) läßt sich der Eingang zum sicheren Haus der Erweckten finden. Schließen Sie die Tür auf, am Ende der Treppe wartet Jenna. Nehmen Sie die Bombe an sich, und fahren Sie zum Waffenladen in Zone 29.



Tip 39: Per Reinkarnation übernehmen Sie Iman.

TIP 40: Reden Sie mit Qazef. Falls er Ihnen nicht helfen will, sollten Sie den Reinkarnationszauber auf Iman anwenden. Nun bekommen Sie die Adresse der Fabrik.

Im **WAFFEN-LADEN**
Kaufen Sie in einem Buchladen noch rasch eine Karte der Kanalisation, bevor Sie zum Fluß gehen.

Zur **TETRA-FABRIK**
TIP 41: Per Karte läßt sich der richtige Punkt ermitteln – springen Sie ins Wasser, und legen Sie den Hebel um, der den Tunnel öffnet. Auf der anderen Seite klettern Sie hinaus, laufen ein Stück weiter und springen in das Loch.

Kampf in der **DUSCHE**
TIP 42: Nehmen Sie in den Duschräumen die erste Abzweigung nach links. Es folgt ein Kampf. Untersuchen Sie die Spinde, um einen Paß zu finden. Der öffnet die abgeschlossene Tür.

BOMBEN *legen*
TIP 43: Laufen Sie durch Tetra, und legen Sie unterwegs die Zeitbomben ab. Schließlich springt das Spiel wieder in den Adventure-Modus, wo Sie dann drei Konsolen aktivieren müssen. Mit dem Lift geht's raus. Laufen Sie, bis Sie Jenna treffen.

Im **GEFÄNGNIS**
TIP 44: Sie sind gefangen. Sprechen Sie mit Jenna und Criff, nehmen Sie die Schüssel und benutzen Sie sie mit der Wache. Wenn sie bewußtlos ist, nehmen Sie ihr den Schlüssel ab.

JENNA *finden*
TIP 45: Der Schlüssel öffnet die Zellentür. Suchen Sie Jennas Zelle, um mit ihr zu sprechen. Folgen Sie dem Gang, bis Sie schließlich zu einer Wache kommen. Hinter der Tür bei dem Wachmann finden Sie alle Ihre Gegenstände wieder.

Als **WACHE** *fliehen*
TIP 46: Wenden Sie nun den Reinkarnations-Zauber auf die Wache an. Gehen Sie erneut zu Jenna. Reden Sie mit ihr. Wenn sie losgeht, folgen Sie und sprechen mit der Wache. Nun geht's zurück zur Basis.

Zurück zur **BASIS**
TIP 47: Erzählen Sie Soks vom Verräter, und folgen Sie ihm zu Krills Raum. Dort nehmen Sie die Säure und den Schraubenzieher. Der öffnet Meshakans Zimmer. Untersuchen Sie seine Leiche, und sammeln Sie Tagebuch und Schlüssel auf.

TRUHE *öffnen*
TIP 48: Meshakans Schlüssel öffnet die Truhe in der Bibliothek, entnehmen Sie alles. Dann untersuchen Sie Namtars Klamotten in Yobs Trainingsraum und finden darin einen Schlüssel.

In **NAMTARS** *Zimmer*
TIP 49: Der Schlüssel paßt in Namtars Tür, drinnen enthüllt ein Schubser gegen den Schrank eine Falltür, die sich mit der Säure (siehe Tip 47) öffnen läßt. Von unten benötigen Sie den Würfel und das Horn (vom Kopf an der Wand).

NAMTAR *ist ein Dämon*
TIP 50: Lesen Sie in Ars Magica, Band XXXVII, nach, wie man einen Zauber zum Dämonen-Enttarnen herstellt. Kombinieren Sie Beshem, Tau und Horn. Der fertige Spruch verwandelt Namtar in einen üblen Dämonen, den Sie besiegen müssen. Dann folgt ein Gespräch mit Dakobah, der Ihnen die Adresse von Boz gibt. Fahren Sie dorthin.

Bei **BOZ**
TIP 51: Der Weg zum Apartment von Boz: Durch die Tür, dann links und die Treppe hinunter. Dort benutzen Sie den Computer, reden mit Boz, nehmen den Paß und fahren dann nach Lahoreh.

Lahoreh

Zur **BIBLIOTHEK**
TIP 52: Suchen Sie den Zauberladen, um Mana zu kaufen, falls Sie nur noch wenig haben. Dann ermitteln Sie per Karte den Weg zur Bibliothek. Sobald Sie dort sind, ruft Jenna an.

Als **WISSEN-SCHAFTLER** *weiter*
TIP 53: Den Lift dürfen Sie erst betreten, wenn Sie den Körper des Wissenschaftlers (läuft hier irgendwo herum) übernommen haben. Fahren Sie nach oben.

Das mathematische **RÄTSEL** *lösen*

TIP 54: Kaufen und betrachten Sie das Buch über Hamestaga'n. Sprechen Sie mit dem Wissenschaftler am Schalter darüber, und fragen Sie nach seinem Tradutech. Das mathematische Rätsel läßt sich lösen, indem Sie das Astronomiebuch sowie das über »Tafeln kosmischer Beziehungen« unten kaufen und lesen. Die Antwort ist: 0,81.

BUCH *übersetzen*

TIP 55: Löschen Sie mit dem Schalter an der Wand das Licht auf dem oberen Stockwerk. Nun übersetzen Sie schnell per Tradutech das Buch über Hamestaga'n. Lesen Sie es, bevor Sie zur neuen Basis der Erweckten gehen.

Zur **NEUEN BASIS**

TIP 56: Die Basis läßt sich mit der Karte leicht finden, der Eingang ist in der Klippe versteckt. Wenn Sie drinnen mit Dakobah plaudern und ihm die Übersetzung zeigen, erzählt er Ihnen vom Ymali-Platz und Kiwan. Gehen Sie zu dem Platz, er liegt genau im Mittelpunkt von Lahoreh.

Zum **YMALI PLATZ**

TIP 57: Die Symbole an den vier Säulen beziehen sich auf Wandgemälde in der Umgebung. Die Karte zeigt Ihnen, wo sie zu finden sind. Drücken Sie die richtigen Symbole, stellen Sie sich auf den Kreis in der Mitte, und Sie kommen in einen geheimen Bereich.

Im **GEHEIM-RAUM**

TIP 58: Im Geheimraum müssen Sie zweimal Tonfolgen nachspielen. Danach ist die Plattform am Ende des Raumes zugänglich. Fahren Sie nach oben. Die Karte auf der Plattform zeigt Ihnen, welches der Juwelen echt ist. Nehmen Sie das richtige an sich, und gehen Sie zur Bibliothek.

Zur **BIBLIOTHEK**

TIP 59: In der Bibliothek gibt's das Masau-Runen-Buch zu kaufen. Erwerben Sie zusätzlich in einem Zauberladen noch einige Schatten-Tropfen. Dann kehren Sie nach Jaunpur zurück.

Wieder in Jaunpur

Zu den **GÄRTEN**

TIP 60: Ein Slider bringt Sie zu den Gärten. Dort ist der Zugang zu den Dächern. Laufen Sie rechts bis zum Wasser. Schwimmen Sie hinüber. Nun sollten Sie bei den Vögeln stehen. Versuchen Sie, die Klippe hinauf zu klettern. Die Viecher fliegen weg, und eine Feder fällt zu Boden, die Sie einsacken.

GANG *in der Klippe*

TIP 61: Nahe bei den Vögeln können Sie in der Klippe einen Geheimgang entdecken. Wenn Sie hindurchlaufen, finden Sie am Ende ein Juwel. Nun führt Sie Ihr Weg in das Gebäude genau in der Mitte der Jahangir-Gärten.

Kiwan **ERWECKEN**

TIP 62: Im runden Raum drücken Sie auf die Runen, die den Buchstaben KIWAN entsprechen – im Runenbuch (siehe Tip 59) steht, welche das sind. Nun stehen Sie in Kiwans Gruft, wo ein Erweckungszauber benötigt wird: Beshem mit Feder kombinieren, dann mit den Schatten-Tropfen benutzen und auf Kiwans Leiche anwenden.

In den Pool **TAUCHEN**

TIP 63: Reden Sie mit Kiwan, und betrachten Sie die Karten an den Wänden. Danach geht's hinaus und in den Pool links vom Eingang. Eine Tauchtour bringt Sie zu einem Hebel, an dem Sie ziehen. Schwimmen Sie zurück, und laufen Sie zu der Stelle mit den Vögeln.

RECHTS *halten*

TIP 64: Gehen Sie an der rechten Seite von Jahangir entlang und durch den Säuleneingang hinter dem Wasser. Drinnen kommen Sie nach kurzer Zeit an eine Öffnung: Drehen Sie sich nun nach rechts, und vor Ihnen liegt ein Geheimgang. Dahinter befindet sich ein Säuleneingang. Gehen Sie hindurch, betrachten Sie die Steintür, und benutzen Sie die drei

JUWELEN *als Türöffner*

Juwelen damit. Die Tür öffnet sich. Im Pool dahinter ist ein Tunnel, der Sie in einen neuen Gang bringt, an dessen Ende die Tür nach Mayerem liegt.

Mayerem

Weiter per **KNOPF-DRUCK**

TIP 65: Gehen Sie stur geradeaus: Den Pfad entlang, über die Brücke, durch das Gebäude und über die nächste Brücke. Nun sollten Sie in einem kreisrunden Raum stehen. Drücken Sie den Knopf an der Wand, und stellen Sie sich dann draußen vor dem Raum auf die Holzplattform.

Über **LIFTE** *und* **BRÜCKEN**

TIP 66: Der Lift bringt Sie nach unten. Folgen Sie dem Weg, und halten Sie sich am Ende links. Nach dem Übergang führt ein Aufzug nach oben. Nun geht's um das Gebäude herum und dahinter über die Brücke. Betreten Sie das Haus; drinnen ist ein Knopf, der die Brücke absenkt. Der nächste Lift bringt Sie wieder nach unten. Dort folgen Sie dem Weg über den Steg, umrunden das Gebäude und gehen ganz nah an die Brücke heran. Die senkt sich, Sie rennen hinüber. Fahren Sie mit dem Lift ganz nach oben, bis Sie endlich in Soyinkas Raum sind.

Gespräch mit **SOYINKA**

TIP 67: Ignorieren Sie die Wachen; sprechen Sie mit Soyinka. Dann geht's wieder hinunter, wo Sie die Shams suchen. Besteigen Sie versuchsweise eines, dann folgt ein Gespräch mit Fodo. Trinken Sie die Flüssigkeit aus dem Faß. Nun sind Sie Fodo und können ein Sham reiten. Das brave Tier kann den Felsen

So reiten Sie ein **SHAM**

vor dem Eingang zu Hamestag'n wegschieben. Gehen Sie hindurch, und kämpfen Sie mit dem Krubor.

In **HAMES-TAGA'N**

TIP 68: Es folgt eine Shooter-Sequenz. Sprechen Sie mit dem Buch auf dem Altar, und befreien Sie die Geister. Wenn alle drei am Altar sind, stellen Sie sich dazwischen. Teleport nach Mahaleel.

Nach **MAHALEEL**

TIP 69: Rennen Sie bis zum Steinschiff. Die bewegliche Plattform bringt Sie hinauf. Drinnen folgt ein Gespräch mit Kushulainn. Untersuchen Sie danach seine Leiche. Nehmen Sie Barkya'l mit, ehe Sie durch das Portal gehen.



Tip 69: In Mahaleel finden Sie das mächtige Steinschiff.

TIP 70: Gehen Sie bis zu Astaroth, den Sie ansprechen. Schießen Sie die sechs Kugeln ab. Im Kampf hilft fol-

Der **END-KAMPF**

gende Taktik: Sie schießen ihm ins Gesicht, umrunden ihn dann und feuern auf seinen Rücken. GUN

Das zweite Addon gelöst

Siedler 3
Geheimnis der Amazonen

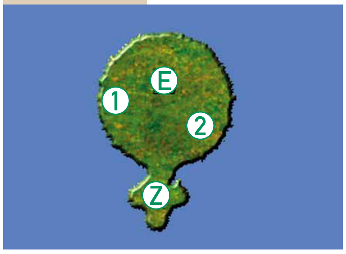
Der Feldzug der Amazonen ist schwerer als die Missionen der Männer im Original und ersten Addon – doch mit GameStar-Hilfe machbar.

Das zweite Addon zu Blue Bytes Siedler 3 wartet mit kniffligen Einsätzen auf. Schon zu Beginn müssen Sie daher konsequent aufbauen und dürfen nicht trödeln. Wann immer im Text von Holz-, Eisen-, Stein- oder Nahrungsindustrie die Rede ist, sind damit alle Gebäude gemeint, die zur Produktion einer bestimmten Ware notwendig sind. Bei der Holzindustrie wären das etwa Holzfäller, Förster und Sägewerk. Achten Sie darauf, zusammengehörende Gebäude nah beieinander zu errichten, um unnötige Transportwege zu vermeiden.

Szenario 1: Eindringlinge

RUHE *bewahren*

TIP 1: Das erste Szenario ist insofern eine Ausnahme, als Sie sich diesmal für den Aufbau Ihrer Siedlung noch jede Menge Zeit lassen können. Benutzen Sie am Anfang 20 Pioniere anstatt militärischer Gebäude, um Ihr Gebiet zu erweitern.



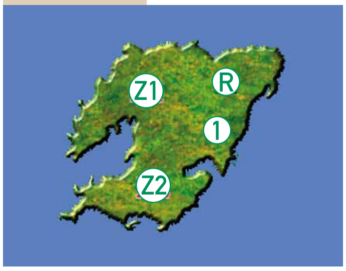
Szenario 1: Greifen Sie das Gebiet des Feindes von Westen (1) her an.

TIP 2: Sobald Ihre Betriebe Nahrung produzieren, errichten Sie weitere Gebäude. Um Soldaten ausbilden zu können, brauchen Sie Eisen. Dazu konstruieren Sie alle benötigten Bauwerke. Dann greifen Sie den Feind mit einer großen Armee aus etwa 400 aufgewerteten Soldaten von Westen her an (1).

Erst **BROT,** *dann Krieg*

TÜRME *mit kleinem Trupp nehmen*

TIP 3: Um möglichst schnell viele Türme und Burgen des Gegners zu zerstören, ziehen Sie Ihre Hauptstreitmacht zurück und greifen mit einer kleineren Truppe (20 Schwertkämpferinnen) die Türme an, die nur von wenigen Soldaten bewacht werden (2).



Szenario 2: Attackieren Sie mit ungefähr 250 Kriegerinnen bei (1).

Szenario 2: Aus dem Nichts

TIP 4: Nachdem die Pioniere im Süden gelandet sind, lassen Sie sie das Gebiet um das Lager herum und somit auch die Werkzeuge einnehmen (Z2).

Z2 BESETZEN

Dabei sollten Sie sich sehr beeilen, weil der Gegner bald angreifen wird. Nachdem das erste Haus und die Holz- und Steinindustrie errichtet sind, beginnen Sie, Soldaten auszubilden; dazu müssen Sie in kurzer Zeit auch noch eine Eisenindustrie aufziehen.

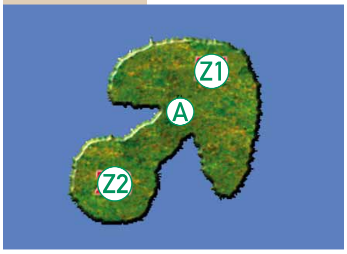
Tod den **RÖMERN**

TIP 5: Für etwa 250 Soldaten der zweiten oder dritten Stufe sollte der Feind kein Problem darstellen. Kämpfen Sie sich einfach durch sein Lager bei (1) hindurch, und erobern Sie nach und nach die Gebäude.

Szenario 3: CH'YUS Lauer

TEMPO *statt Kampf*

TIP 6: Diese Mission können Sie ganz ohne Schlacht gewinnen. Sie müssen nur schnell sein und die Kampfkraft aufwerten. Um Ihr Ziel zu erreichen, sind Priester nötig. Bauen Sie Ihr nördliches Lager (Z1) aus, und errichten Sie große Tempel. Mit dem Spruch »Waren schicken« schaffen Sie Nahrung, Werkzeuge und Baumaterial in den Süden.



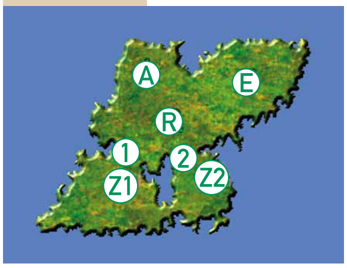
Szenario 3: Diesmal müssen Sie gar nicht kämpfen, wenn Sie schnell sind.

TIP 7: Im Süden brauchen Sie noch ein paar Siedler (kleines Haus). Dann wird nach Gold und Kohle geforscht. Mit zwei bis drei Goldschmelzen sollten Sie in der Lage sein, sehr rasch die Kampfkraft Ihrer Soldaten zu verbessern.

GOLD *im Süden*

TURM *abreißen*

TIP 8: Um den Verlust des südlichen Lagers zu vermeiden, reißen Sie den Turm ab. Die Soldaten stellen Sie auf den »Heiligen Berg« und warten, bis sie auf 77 Prozent Kampfkraft sind.



Szenario 4: Das östliche Gebirge strotzt vor Kohle, Erz und Gold.

Szenario 4: Eine gegen alle

TIP 9: Im östlichen Gebirge finden Sie Kohle, Eisenerz und Gold. Damit produzieren Sie Waffen und Werkzeuge und bauen Ihre Wirtschaft weiter aus. Zum Schutz Ihres Lagers bilden Sie auch Soldaten aus und werten sie auf.

ENGSTELLEN *sperren*

TIP 10: Da der Gegner nur über die beiden Landverbindungen angreifen kann, sichern Sie diese Engstellen mit großen Türmen und Burgen bei (1) und (2). Bis Ihre Soldaten die höchste Stufe erreicht haben, bleiben Sie eher defensiv. Den ständigen Angriffen Ihres Gegners können Sie sich mit voller Kampfkraft besser stellen.

Zum **ANGRIFF**

TIP 11: Wenn der Gegner nicht mehr angreift, ist das ein Zeichen dafür, daß Sie mittlerweile stärker sind als er. Jetzt schicken Sie ihm eine große Streitmacht (etwa 350 Soldaten) entgegen.

Szenario 5: Auf dem Holzweg

GEDULD *bewahren*

TIP 12: Es nützt nichts, sofort anzugreifen, da Ihre kleine Streitmacht eroberte Türme nicht halten kann. Deshalb bauen Sie zuerst im Norden eine starke Siedlung auf und greifen dann an. Dabei sollten Sie sich aber trotzdem sehr beeilen.

GONGS *einsetzen*

TIP 13: Die neuen Gongs unterstützen den Angriff Ihrer aufgewerteten Truppen (etwa 350 Amazonen) bei (1). Stellen Sie dabei immer Kämpferinnen schützend vor die Gongs. So können die aus sicherer Distanz auf die Gebäude »schießen«.



Szenario 5: Halten Sie sich zu Beginn dieses Szenarios mit Attacken zurück.

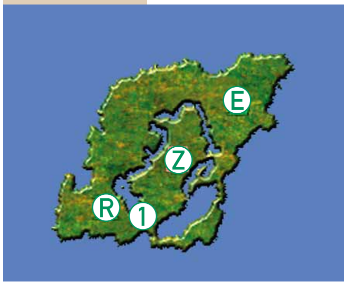
TIP 14: Mit weiteren Truppen greifen Sie die restlichen Türme der Asiaten bei (2) an. Damit das schneller geht, teilen Sie Ihre Einheiten in zwei bis drei Gruppen zu je 50 Soldaten auf und greifen immer an mehreren Türmen gleichzeitig an. Dann werden auch die Asiaten ihre Kampftruppen aufteilen, um die eigenen Gebäude zu sichern. Mit den wenigen Soldaten werden Ihre aufgewerteten Kämpfer leicht fertig.

TRUPPEN *richtig aufteilen*

Szenario 6: Eisenzeit

Rohstoffe **STEHLEN**

TIP 15: Mit der neuen Einheit, der Diebin, klauen Sie Kohle und Eisenerz bei den Römern. Wenn Sie auch fertiges Eisen oder Waffen mitgehen lassen können, erspart Ihnen das Zeit. Zum Schutz Ihrer Diebinnen errichten Sie direkt an der Grenze zu Ihren südlichen Nachbarn drei große Türme, die Sie mit Bogenschützen besetzen. So können Sie Soldaten, die Ihren Langfingern an den Kragen wollen, aus der Distanz bekämpfen (1).



Szenario 6: Erstmals setzen Sie eine neue Einheit, die Diebin, ein.

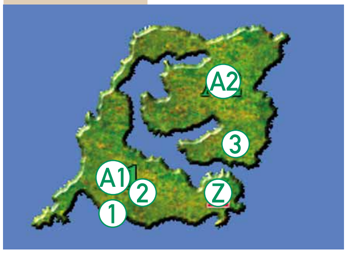
LABOR *bauen*

TIP 16: Um das Gold und weiteres Eisen für Waffen herzustellen, benötigen Sie ein Laboratorium. Das eingelagerte Gold erhöht die Kampfkraft Ihrer Truppen. Bleiben Sie immer bei dieser Taktik. Klauen Sie Rohstoffe und warten Sie, bis Ihre Truppen aufgewertet sind.

Szenario 7: Nervös

Priester machen **HOLZ**

TIP 17: Nachdem Sie den Verstärkungstrupp südlich am Asiatenlager (1) vorbeigeführt haben, müssen Sie schnell Mana produzieren. Ohne die Priesterinnen und deren »Baumfluch« würde Ihnen bald das Holz ausgehen. Errichten Sie also eine Honigindustrie.



Szenario 7: Ohne den Baumzauber der Priesterinnen geht bald das Holz aus.

TIP 18: Sie müssen sich vor den ständigen Attacken der Asiaten schützen. Erhöhen Sie dazu wie immer die Kampfkraft Ihrer Krieger und werten Sie sie auf. 250 Amazonen sollten erst einmal reichen. Sobald Ihre Truppe auf etwa 400 gewachsen ist, greifen Sie zuerst den westlichen Asiatenstamm bei (2) an. So können Sie sich den Rücken freihalten.

GROSSANGRIFF *gegen Asiaten*

Stetig **AUSBILDEN**

TIP 19: Während Sie in Ihren Werften Fähren bauen lassen, steigern Sie weiter die Kampfkraft Ihres Heeres. Sie können jetzt oft F12 (den Zeitraffer) benutzen, da Sie nicht angegriffen werden.

Gegen den **TEMPEL**

TIP 20: Setzen Sie Ihre Truppen mit Fähren über, und schicken Sie sie durch die schmale Landebrücke im Osten der Halbinsel gegen die feindlichen Türme. Zerstören Sie alle militärischen Gebäude in der Nähe des Tempels bei (3).

Szenario 8: Taktischer Rückzug

LAGER *ausbauen*

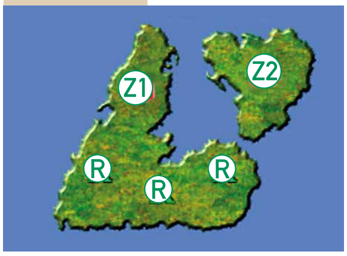
TIP 21: Es ist wichtig, daß Sie in dieser Mission sehr schnell Ihr nordwestliches Hauptlager (Z1) ausbauen, während Sie die Insel im Osten (Z2) mit Pionieren komplett einnehmen.

Schnell **MANA** *produzieren*

TIP 22: Sorgen Sie im Hauptlager schnell für ausreichend Mana, um mit den Priestern Werkzeuge und Rohstoffe auf die Insel zu schicken. Bringen Sie dazu Holz und Steine ins Lager.

Auf **WERKZEUGE** *aufpassen*

TIP 23: Da es zu lange dauern würde, Werkzeuge herzustellen, müssen Sie am Anfang die Zahl Ihrer Arbeiter kontrollieren. Heben Sie sich drei Hämmer, drei Schaufeln, drei Beile, eine Säge und eine Spitzhacke auf, und lagern Sie diese ebenfalls ein. Per Priester-Spruch »Waren schicken« bringen Sie nun alles Erforderliche auf die Insel. Errichten Sie dort sofort einen Turm, den Sie besetzen. Dann reißen Sie alle Türme in der Hauptbasis ab. Der Feind kann Sie so nicht mehr angreifen, und Sie können in aller Ruhe Rohstoffe einlagern und auf die sichere Insel schicken.



Szenario 8: Bauen Sie rasch Ihr Hauptlager bei Z1 aus.

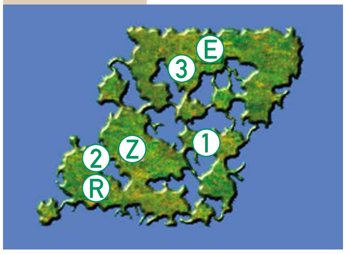
HOLZ *und* **STEIN** *besorgen*

TIP 24: Um den Bau der fünf Wohnhäuser voranzutreiben, errichten Sie auf der Insel eine Holz- und eine Steinindustrie. Nun brauchen Sie nur noch abzuwarten, bis die Gebäude gebaut sind.

Szenario 9: Sturm

SCHATZ *holen*

TIP 25: Sie benötigen sofort viele Krieger. Bergen Sie den Schatz bei (1). Mit Diebinnen können Sie die Waffen und das Gold auf Ihr Land bringen lassen. Träger schaffen die Waren dann in ein Lager und in eine Kaserne.



Szenario 9: Bei (1) finden Sie einen Schatz, den Sie rasch bergen sollten.

TIP 26: Sie müssen jetzt schnell die Römer angreifen und die Türme in der Nähe der Landbrücke bei (2) einnehmen. Um mehr Soldaten zur Verfügung zu haben, reißen Sie alle Ihre Türme bis auf einen ab. Sobald Sie die Landbrücke kontrollieren, können Sie mit Diebinnen die Lager der Römer leeren.

ANGRIFF

WAFFEN *stehlen*

TIP 27: Klauen Sie am Anfang besonders Steine, Kohle und Eisenerz. Wenn Sie schnell sind, können Sie auch Waffen stibitzen. Die Schmieden stehen jedoch auf der westlichen Seite des feindlichen Lagers.

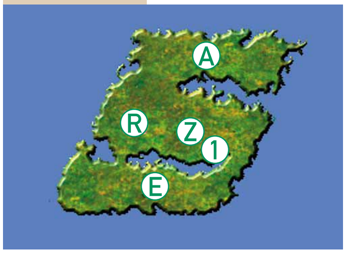
Erst **RÖMER**, *dann Asiaten*

TIP 28: Um nicht nur vom Feind abhängig zu sein, nutzen Sie jetzt auch das östliche Gebirge. Vernichten Sie mit einer 350-Amazonen-Armee zunächst die Römer. Danach nehmen Sie sich die Asiaten bei (3) vor. Eventuell müssen Sie dazu nochmals 200 Soldaten produzieren, was allerdings von Ihren bisherigen Verlusten abhängt.

Szenario 10: Waffenbrüder

NICHT *angreifen*

TIP 29: Da Sie nur zwei Stunden durchhalten müssen, sollten Sie nicht angreifen. Verzichten Sie auch darauf, den Römern Truppen zu schicken, selbst wenn im Briefing etwas anderes gefordert wird. Sobald Sie das tun, werden Sie nämlich von den Ägyptern angegriffen.



Szenario 10: Greifen Sie niemanden an – igeln Sie sich lieber ein.

TIP 30: Errichten Sie in der Nähe des Gebirges bei (1) alle wichtigen Gebäude, um Waffen herzustellen und Soldaten auszubilden.

TÜRME *bauen*

TIP 31: Bilden Sie ungefähr 200 starke, aufgewertete Soldaten aus, und schützen Sie damit Ihre großen Türme, die Sie möglichst nahe beieinander bauen sollten. So können die Bogenschützen Ihre Bodentruppen gegen Angreifer unterstützen.

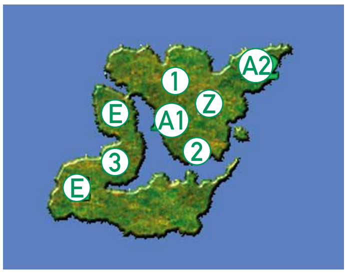
Szenario 11: Waldbrand

SCHNEISEN *schlagen*

TIP 32: Der Waldbrand bei (1) muß gestoppt werden. Dazu lassen Sie die Holzfäller brennende Gebiete durch Schneisen vom restlichen Wald trennen. Um den Arbeitsfluß nicht zu stoppen, schaffen Sie das geschlagene Holz in Lager.

LAGER-WIRTSCHAFT

TIP 33: Als nächstes machen Sie sich an den Aufbau der weiteren Wirtschaft. Nahrung, Waffen und Rohstoffe lagern Sie ein, um später schnell Nachschub parat zu haben. So können Sie nach der Aufwertung der Soldaten rasch eine starke Armee ausheben. Achten Sie jedoch auch darauf, Ihre Kampfkraft weiter zu stärken.



Szenario 11: Der Waldbrand muß sofort von Holzfällern gestoppt werden.

TIP 34: Mit einem kleinen Trick können Sie schnell und sicher die Asiaten im Norden bei (A2) bekämpfen. Bilden Sie einen großen Trupp Bogenschützen der dritten Stufe aus, und stellen Sie ihn an die Grenze. So können Sie aus sicherer Distanz den Gegner beschießen. Sobald die Schwertkämpfer den Bogenschützen zu nahe kommen, ziehen Sie Ihre kriegerischen Damen aufs eigene Gebiet zurück.

SCHÜTZEN *gegen Asiaten*

Nach **SÜDEN**

TIP 35: Als nächstes kümmern Sie sich um den südlichen Asiatenstamm (A1). Um ihn früh an der Ausbreitung zu hindern, können Sie auch schon vor dem Angriff auf den nördlichen Stamm ein paar Türme und Burgen einnehmen. Wenn Sie das Gebiet mit den Nahrungsmittelbetrieben bei (2) erobern, haben Sie einen großen Vorteil.

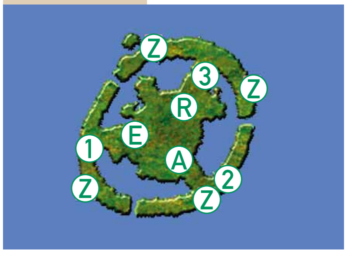
ÄGYPTER *angreifen*

TIP 36: Schließlich bilden Sie eine 600-Frau-Armee aus. Damit zerstören Sie alle militärischen Gebäude, die den ägyptischen Tempel beschützen (3).

Szenario 12: Eingekreist

GEBÄUDE *nachbauen*

TIP 37: Diese Mission ist die schwerste des Addons! Speichern Sie ständig ab. Vervollständigen Sie zuerst die Wirtschaftskreisläufe in Ihren Lagern bei (1), (2) und (3). Achten Sie darauf, daß Sie kein Gebäude vergessen, was für den weiteren Spielverlauf im wahrsten Sinne des Wortes tödlich wäre. Produzieren Sie so schnell wie möglich überall Krieger. Reißen Sie Ihre Türme im Hinterland ab, und verstärken Sie die Grenze.



Szenario 12: Mit Kämpfern unter 100 Prozent sollten Sie nicht losziehen.

Alles nach **NORDEN**

TIP 38: Steigern Sie die Kampfkraft Ihrer Truppen auf mindestens 100 Prozent. Dann reißen Sie auch die Türme in den südlichen Lagern (1) und (2) ab und bringen die Kämpferinnen mit Fähren zu Ihrer Hauptbasis im Norden. Sie werden dort gebraucht!

Gegner **LOCKEN**

TIP 39: Sichern Sie mit Türmen und Soldaten die Grenze bei (3). Um einen Frontalangriff siegreich durchführen zu können, bräuchten Sie eine absurd große Armee. Gehen Sie lieber behutsam vor, und locken Sie immer wieder unvorsichtige Feinde in die Reichweite Ihrer Verteidigungstürme.

Die Mutter aller **SCHLACHTEN**

TIP 40: Für den Endkampf werden Sie schätzungsweise etwa 500 Soldaten pro Stamm brauchen. Da sich Asiaten, Ägypter und Römer gegenseitig helfen, müssen Sie Ihre Truppen konzentrieren. Der Rest ist Fleißarbeit. Gratulation, wenn Sie diese Schlacht gewonnen haben, sind Siedlerkönig(in)! GUN

Mit Glück, Stift und Karte

Mitmachen und gewinnen

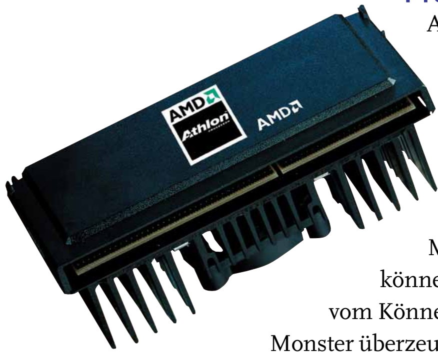
Ihre Meinung ist uns schicke Preise wert: Unter allen ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten verlosen wir Preise im Wert von über 10.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 30. Dezember 1999.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AMD

Schneller geht's kaum: Wer höchste Rechenleistung für moderne Spiele haben will, kommt derzeit um den **Athlon-Prozessor** von AMD nicht herum. Die ultraflotten CPUs hängten im GameStar-Test Intels Pentiums locker ab. Mit etwas Glück können Sie sich selbst vom Können der Megahertz-Monster überzeugen: Wie verlosen **2** mal den derzeit schnellsten Athlon-Prozessor mit rasanten 700 MHz im Wert von zusammen rund **3.000 Mark**



Microprose

Gleich fünf Spiele stecken in den **20** Software-Bündeln, die Microprose geschnürt hat: Je ein Exemplar der neuen E-Mail-Games **X-Com**, **Cluedo**, **Fußball**, **Flottenmanöver** und **Classic Games** befinden sich in jedem Paket. Zünftigen Knobelpartien mit Freunden steht damit nichts mehr im Wege – Ihre Partner können sich die nötige Software nämlich kostenlos von der Microprose-Webseite herunterladen. Der Gesamtwert der Spiele beträgt rund **3.000 Mark**.



Topware

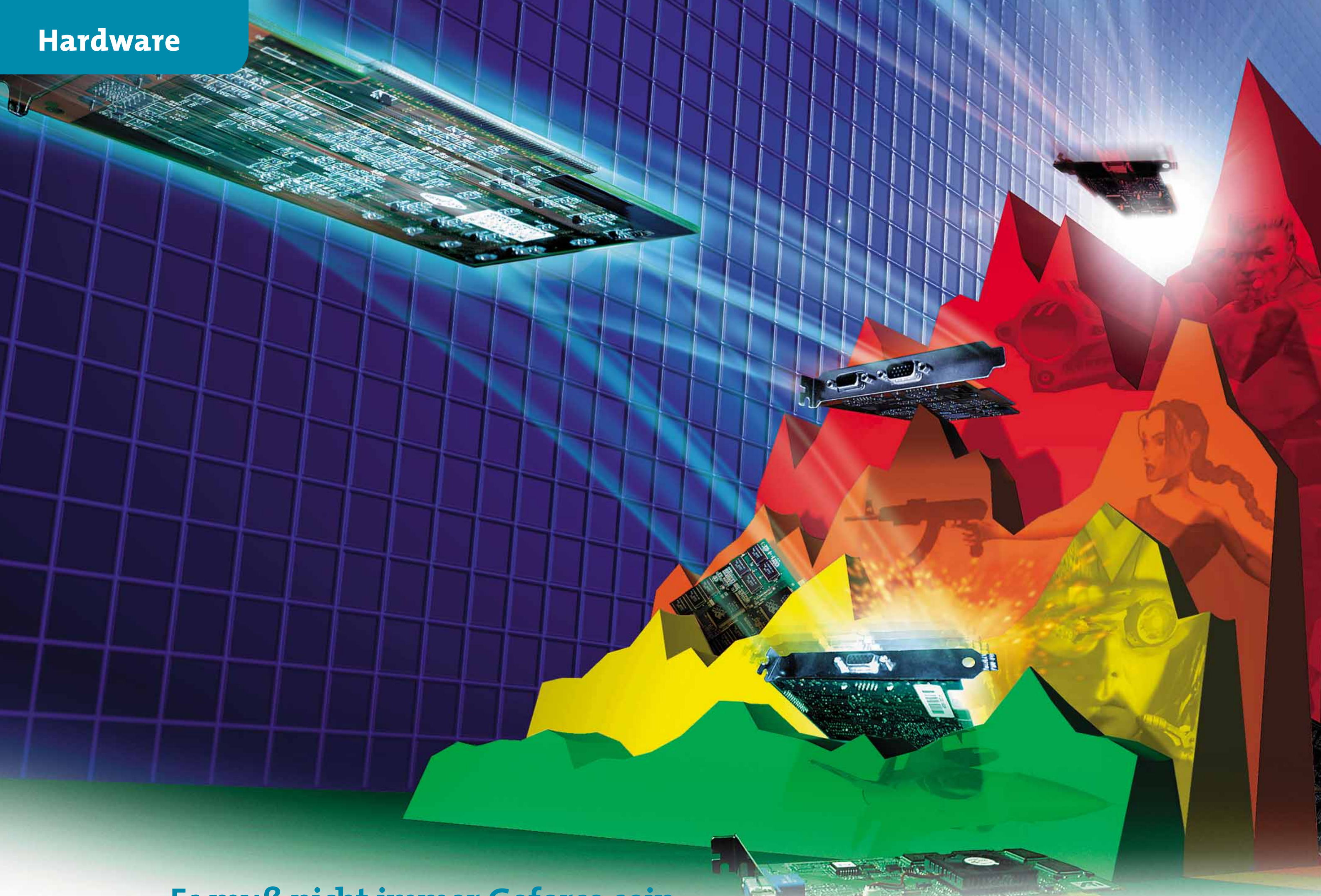
Topware spendiert für unsere Leser **15** brandaktuelle Spielepakete. Mit dabei sind je ein Exemplar des prächtigen Echtzeit-Strategie-Hits **Earth 2150** und des taktisch angehauchten Rollenspiels **Gorky 17**. Dazu gibt's je **ein Earth 2150-T-Shirt**. Die spannenden Doppelpacks haben einen Gesamtwert von rund **2.600 Mark**.



Typhoon

Wenn der Platz neben dem Monitor knapp wird, könnte Typhoons **Flat Panel System** helfen: Die beiden Satellitenlautsprecher sind gerade mal vier Zentimeter tief und passen damit auf so ziemlich jeden Schreibtisch. Der Subwoofer sorgt für kräftige Bässe. Wir verlosen **12** Exemplare des Sets für rund **2.300 Mark**.





Es muß nicht immer Geforce sein

3D-Karten-TÜV

Moderne 3D-Karten sind in ihrer Disziplin echte Spitzensportler, lassen sich ihre Leistungen aber auch teuer bezahlen. Lesen Sie, welche aktuellen Modelle ihr Geld wert sind und welche »älteren« Chips noch völlig ausreichen.

Wer sich zu Weihnachten eine neue 3D-Karte gönnen will, kann theoretisch nicht viel falsch machen – vorausgesetzt, er kennt sich sehr gut aus. Zwar weist fast jede aktuelle Grafikkarte ordentliche Leistungen auf, doch sind diese sehr unterschiedlich ausgerichtet. Einsteiger sind deshalb vor herben Enttäuschungen nicht sicher: Zu umfangreich ist das Angebot, zu weit liegen die Preise auseinander. Da kann es schnell vorkommen, daß man sich in seiner Wahl vergreift. Das vermeintliche Preisschnäppchen ist noch nicht mal das wenige Geld wert, oder der erhoffte Leistungssprung mit der neu erstandenen Karte bleibt aus – Möglichkeiten für einen Fehlgriff gibt es viele. Wie Sie einen vermeiden, sagen wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

Schwerpunkt

Chip-Wirren

Mitverantwortlich für die unübersichtliche Situation sind die Chiphersteller selbst. Bei den meisten liegt der Produktzyklus inzwischen bei unter einem Jahr, hinzu kommen dann noch etliche Variationen des Grunddesigns. So ist allein die Palette an **TNT 2**-Modellen von Nvidia inzwischen fast unüberschaubar: Zum Basis-**TNT 2** gesellen sich die Nobelversionen **Pro** und **Ultra** sowie die billigeren **Vanta** und **M64**. Kein Wunder, daß viele Altkarten-Besitzer ihrem Modell erst mal die Treue halten – und



damit oft gar nicht mal schlecht liegen. Denn wie wir bei einem Quercheck mit 3D-Chips aus den letzten zwei Jahren festgestellt haben, kommen viele davon mit den meisten Spielen immer noch gut zurecht. Nicht zuletzt aus diesem Grund sind viele ältere Karten – zum Beispiel mit **Banshee**- oder Ur-**TNT**-Chip – immer noch im Handel und teilweise echte Preis-Leistungs-Knüller.

Feature-Mania

Um die Kunden dennoch zum Kauf eines nagelneuen Highend-Modells zu verlocken, überbieten sich die Chiphersteller gegenseitig mit immer neuen, am besten exklusiven Features, andauernden Rekordleistungen und noch vor kurzem für unmöglich gehaltenen Benchmark-Ergebnissen. Trotz aller Verbesserungen muß sich die topaktuelle 3D-Karten-Generation aber doch fragen lassen, wo der echte Fortschritt bleibt. Nvidia und S3 können bei ihren Chips auf die T&L-Engine verweisen – im Bereich der Spiele-Karten ist das tatsächlich eine bedeutende Innovation, die zudem großen Einfluß auf zukünftige Software haben könnte. Ansonsten sind die allermeisten Karten zwar ziemlich hochgezüchtet, arbeiten aber immer noch nach dem gleichen Prinzip wie vor zwei Jahren. Daß den Herstellern wenig Neues einfällt, zeigt auch der Trend zu »Luxusversionen«, die es von vielen 3D-Chips gibt. Dahinter steckt im Prinzip nicht mehr als ein kurzerhand höhergetakteter Standardbaustein.

CPU Nebensache?

Eine Intention von 3D-Karten verschwand mit der Zeit in der Versenkung: Ursprünglich wollten sie 3D-Spiele nicht nur schöner und schneller machen. Vielmehr sollte dieser Genuß auch immer auf dem selben hohen Niveau sein, unabhängig von der sonstigen Hardware, vor allem vom Hauptprozessor. Das gelang beispielsweise einer **Voodoo 1** ganz vorzüglich. Sie hauchte sogar noch einem Pentium 100 neues Leben ein, obwohl dieser 1996 und 97 nur noch bedingt für anspruchsvolle 3D-Spiele tauglich war. Mit einer **Voodoo**-Karte jedoch war bei den (damals noch



Acclaims hübsches Re-Volt ergänzt unsere neuen Benchmarks.

wenigen) Programmen mit Hardware-Support kaum ein Unterschied zu einem P200 MMX zu bemerken.

Heute stellt sich die Situation umgekehrt dar: Je besser die 3D-Karte, um so schneller sollte auch der Prozessor sein. Hier setzt nun wiederum der **Geforce** an. Er soll den Hauptprozessor bei 3D-Spielen in puncto Grafik deutlich entlasten. Damit will Nvidia der Hardware-Spirale ein Schnippchen schlagen; kostenintensive CPU-Upgrades sollen nur noch sehr selten nötig werden. Doch dazu müssen die Spiele speziell angepaßt werden.

So haben wir getestet

Mit Acclaims witzigem Rennspiel **Re-Volt** fand ein neues Programm Einlaß in unseren Benchmark-Pool: Daneben verwendeten wir wiederum **Quake 3** (in der Testversion 1.08) sowie **Expendable** und **Descent 3**. Jeder Benchmark lief in mehreren Auflösungen und mit 16 sowie 32 Bit Farbtiefe. Als Testrechner kam ein Pentium III/550 zum Einsatz. Er war zudem mit 128 MByte RAM, einer 10-GByte-Festplatte sowie einer Terratec-Soundkarte vom Typ **Xlerate Pro** ausgestattet. Soweit nötig, wurde beim Wechseln der Grafikkarte auch die Windows-Installation erneuert, um jede Einflußnahme alter Treiberreste von vorher getesteten Karten zu verhindern. MG



Unreal Tournament gehört derzeit zu den anspruchsvollsten Aufgaben für eine 3D-Karte.

Die wichtigsten 3D-Begriffe

Oft gehört, selten erklärt: Wir sagen Ihnen, was die wichtigsten 3D-Fachausdrücke wirklich bedeuten.

Alpha Blending
Eine Technik zur Darstellung transparenter Flächen. Dazu wird Pixeln neben dem Farbwert auch ein Alpha-Wert zugewiesen, der bestimmt, wie stark die Transparenz sein soll. So lassen sich durchsichtige Strukturen wie etwa Glas oder (unbewegtes) Wasser sehr realistisch simulieren.

Anisotropic Filtering
Im Gegensatz zu den anderen Filtermethoden wird zur Pixelberechnung in X- und Y-Richtung unterschiedlich stark weichgezeichnet. Dadurch werden beispielsweise Schriftzüge auf schrägen Flächen besser lesbar.

Anti-Aliasing
Verhindert die gefürchteten Pixeltreppen bei schrägen Linien. Dazu vermischt der 3D-Chip am Rand der beiden angrenzenden Flächen deren Farben (Edge Anti-Aliasing). AA hilft auch bei Texturen, die sich anscheinend vom Betrachter entfernen und dabei aufgrund »falsch« unterschlagener Pixel ziemlich häßlich aussehen (Full Scene Anti-Aliasing).

Bilineares Filtering
Verhindert, daß Texturen aufgrund großer Pixelblöcke allzu grob wirken. Dazu berücksichtigt die 3D-Karte, bevor sie ein Pixel endgültig zeichnet, die Farbwerte der vier nächstliegenden **Texel**.

Bump Mapping
Eine Texture Map, die 3D-Oberflächen simuliert und damit für größeren Realismus sorgen soll. Im Gegensatz zu einer herkömmlichen detaillierten Texture Map haben die Pixel einer Bump Map simulierte Höhenwerte, die einen dynamischen Schattenwurf möglich machen.

Double/Triple Buffering
Für einen flüssigeren Spielablauf ist der Bildspeicher einer 3D-Karte oft zwei- oder gar dreifach ausgelegt. Während der eine Speicher das gerade auf dem Monitor dargestellte Bild enthält, wird im zweiten bereits das nächste gerendert. Sobald dieses komplett ist, werden die beiden Bildspeicher einfach ausgetauscht.

Dithering
Simuliert nicht vorhandene Farben durch das Nebeneinandersetzen zweier verschiedenfarbiger Pixel, deren Farben sich dann fürs menschliche Auge vermischen.

Environment Mapping
Täuscht Echtzeit-Spiegelungen auf einem Objekt vor. In Wirklichkeit handelt es sich aber lediglich um eine normale, eventuell animierte oder **prozedurale Textur**.

Füllrate
Die Anzahl der Pixel, die eine Grafikkarte rendern kann. Meist angegeben in Millionen Pixel pro Sekunde.

Fogging
Der berühmte (oft berüchtigte) Nebel in vielen Spielen. Die Pixel eines Objektes werden mit einer festen Farbe vermischt (meistens weiß), deren Anteil mit wachsender Entfernung zunimmt. Wird gerne dazu verwendet, um das ansonsten zu plötzliche Auftauchen von Objekten (»Aufpoppen«) zu verschleiern.

Frame Buffer
Englischer Ausdruck für den Teil des Grafikspeichers, der für den Aufbau des aktuellen Bildschirminhalts benötigt wird.

Lens Flare
Häufig verwendeter Grafikeffekt, der den Blendenfleck beim Auftreffen von Sonnenlicht auf eine Kameralinse simuliert. Wird meistens per Software berechnet, da er relativ einfach zu realisieren ist.

Level of Detail
Ein Verfahren, das den Detailreichtum einer Textur oder eines Polygongebildes (Auto, Spielfigur) dem Abstand zum Betrachter anpaßt: Entfernt sich etwa ein Q3-Soldat vom Betrachter weg, so wird stufenweise die Anzahl der Polygone reduziert.

Mip Mapping
Wenn bei einem Objekt die gleiche Textur sowohl in sehr weiter als auch sehr geringer Entfernung zum Betrachter verwendet wird, kann das zwei Nachteile haben: Eine detaillierte Textur sieht bei großem Abstand seltsam aus, da bei der Verkleinerung die »falschen« Teile weggekürzt werden. Nimmt man hingegen eine speichersparende, weniger aufwendige Textur, so wirkt diese aus nächster Nähe ziemlich pixelig und grob. Mip Mapping umgeht beide Probleme: Eine Textur wird einfach in mehreren Detailstufen im Speicher abgelegt, je nach Entfernung zum Betrachter verwendet ein Spiel dann die gerade passende.

Prozedurale Textur
Animierte Texturen, die aufgrund von mathematischen Formeln (Fraktalen) berechnet werden. Prozedurale Texturen eignen sich besonders für Wasser und ähnliche bewegte Oberflächen.

Shading
Bezeichnet die Schattierung von Polygonen. Dabei unterscheidet man zwischen Flat Shading (das komplette Polygon hat denselben Farbton), Gouraud Shading (jedem Eckpunkt wird ein eigener Farbton zugewiesen) und dem aufgrund des übergroßen Aufwands in Spielen nicht verwendeten Phong Shading (jedes Pixel bekommt einen eigenen Farbwert).

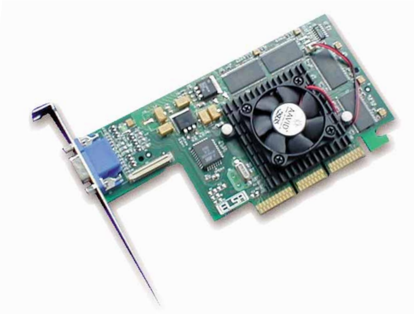
Texel
Leitet sich ab von Textur-Pixel und bezeichnet die einzelnen Punkte einer Textur. Je nach Lage des dargestellten Objekts können sie mehrere bis hunderte Monitor-Bildpunkte umfassen.

Texture Mapping
Bezeichnet den Vorgang, bei dem ein Polygon mit einer 2D-Bitmap (Textur) versehen wird. Moderne 3D-Spiele verwenden pro Polygon meist mehrere Texture Maps (zum Beispiel Basistextur, Lightmap und **Environment Map**).

Trilineares Filtering
Beim **Mip Mapping** ist der Übergang zwischen zwei Detailstufen aufgrund der Qualitätsunterschiede deutlich bemerkbar. Trilineares Filtering verhindert dies, indem für das zu zeichnende Pixel die Farbwerte, Positionen und Detailgrade beider **Mip Maps** (also insgesamt von acht **Texeln**) berücksichtigt werden.

GameStar Testsieger 3D-Karten

Elsa
Erazor X



Ohne Probleme überstand die Erazor X diesmal den Testlauf. Die Lüfterüberwachung, die letzten Monat noch Probleme bereitete, blieb diesmal ruhig. In der Leistung lag Elsa minimal vorne. Ansonsten sind es nur Kleinigkeiten, durch die sich die Erazor X von den Kollegen unterscheidet. Vermißt haben wir lediglich einen TV-Ausgang.

Dafür kann das Elsa-Modell etliche Vorzüge in die Waagschale werfen: ausgereifte Treiber und das insgesamt komfortabelste Kontrollpanel inklusive Overclocking-Tool. Dazu kommen das einzig brauchbare Handbuch und ein dickes Software-Bündel, bei dem allerdings das angekündigte »Top-3D-Spiel« noch nicht feststeht. Zusammen mit der Tauglichkeit für die hauseigene Revelator-3D-Brille ergibt sich somit ein hauchdünner Testsieg, der allerdings nicht für einen Vorsprung in der Endnote ausreicht.

→ www.elsa.de

Erazor X

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 600 Mark
Hotline: (0241) 606 51 12

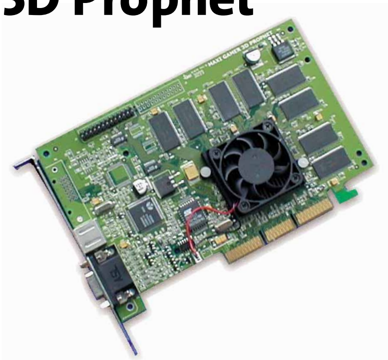
Pro	Kontra
• sehr schnell • T&L-Engine • Bildqualität • Kontrollpanel	• sehr teuer • mäßige 32-Bit-Performance

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	2,2

Fazit: Elsa überzeugt mit alten Stärken; komfortable Treiber sichern der Erazor X knapp den Testsieg.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Guillemot
3D Prophet



Auf das Nvidia-Referenzdesign setzt Guillemot mit seiner 3D Prophet. Positiv gegenüber dem Mitbewerber sticht der TV-Ausgang hervor. Damit können nicht nur Spiele am Fernseher gespielt werden, auch der verbesserte DVD-Support läßt sich damit in voller Größe genießen. Ansonsten gleicht das Board der Creative Geforce 256 wie ein Ei dem anderen, wozu auch die in beiden Fällen praktisch unverändert übernommenen Referenztreiber beitragen.

Keine Überraschung waren deshalb die gleichauf mit der Konkurrenz liegenden Meßwerte. Alles in allem ist aber nach wie vor das Warten auf die passenden T&L-Titel angesagt. Bei aktuellen Spielen, in denen es hauptsächlich ums Pixel-Wuchten geht, stiehlt den immer noch teuren Geforces nämlich hin und wieder selbst ein billigerer, herkömmlicher 3D-Beschleuniger die Show.

→ www.guillemot.com

3D Prophet

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 550 Mark
Hotline: (0211) 33 80 01 33

Pro	Kontra
• sehr schnell • T&L-Engine • TV-Ausgang • Bildqualität	• teuer • mäßige 32-Bit-Performance

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	2,7

Fazit: Eine Geforce-Karte nah am Referenzdesign. Gut der TV-Ausgang, schwach die wenigen Beigaben.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Creative
3D Blaster Geforce 256



Unauffällig präsentiert sich das Creative-Modell innerhalb der Geforce-Riege. Wie bei der 3D Prophet sind Hardware-Design und Treiber quasi unverändert von Nvidia übernommen, bei der Geforce 256 fehlt allerdings der TV-Ausgang. Im Gegenzug ist das Software-Bundle von Creative etwas umfangreicher. Das dicke Handbuch täuscht: Es enthält nur die grundlegendsten Informationen, die dafür in vielen Sprachen.

Für die 3D-Leistung gilt das gleiche wie bei den Geforce-Kollegen: Sehr stark unter Open GL und bei aktueller Direct 3D-Software etwa gleich schnell wie eine TNT 2 Ultra bei 32 bit Farbtiefe. Zukünftige D3D-Spiele, die TNL unterstützen, werden dieses Leistungsmanko aber wieder aufheben. Wer jetzt schon eine Geforce kaufen will, liegt bei der Creative-Karte preislich richtig: Mit 520 Mark liegt sie in halbwegs erträglichen Regionen.

→ www.soundblaster.com

3D Blaster Geforce

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Creative
Preis: ca. 520 Mark
Hotline: (089) 957 90 81

Pro	Kontra
• sehr schnell • T&L-Engine • Bildqualität	• teuer • mäßige 32-Bit-Performance • mäßige Ausstattung

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	3,0

Fazit: Das billigste, dafür in Sachen Ausstattung auch sparsamste Geforce-Modell im Test.

GameStar Gesamtnote: 1,7

3Dfx
Voodoo 3 3500 TV



Mit einiger Verzögerung erblickte die Luxusvariante des **Voodoo 3**-Chips die Welt. Neben den zusätzlichen Megahertz (183 statt 166) spendierte 3Dfx seinem Top-Modell noch einen TV-Tuner von Philips sowie eine AV-Anschlußbox samt fingerdicken Kabeln. Damit beherrscht die **3500 TV** die gängigsten Funktionen der Videobearbeitung, wenngleich sie auf diesem Gebiet nicht ganz mit der Konkurrenz von Matrox oder ATI mithalten kann. Ärgerlich ist die Schnittstelle am Slotblech: Mangels herkömmlichem Monitor-Anschluß führt der Weg zum Bildschirm nur über das sperrige TV-Equipment.

Mit 183 MHz ist die Karte schneller denn je, leidet aber wie ihre Geschwister unter technischen Restriktionen. Als Spielekarte mit TV- und Video-Support erweist sich die **V3 3500** dennoch als schlüssiges, wenn auch teures Konzept.

→ www.3dfx.com

Voodoo 3 3500 TV

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: 3Dfx
Preis: ca. 570 Mark
Hotline: (01805) 17 76 17

Pro	Kontra
• sehr schnell • TV-Ausgang • Glide-Schnittstelle	• teuer • fehlende 3D-Features

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,7
Qualität (30%)	2,2
Ausstattung (10%)	2,0

Fazit: Eine gelungene Mischung aus sehr schneller 3D-Karte und Multimedia- sowie Video-Center.

GameStar Gesamtnote: **1,9**

Elsa
Erazor 3 Pro Video



Elsa ist bis dato der einzige namhafte Hersteller, der zwar Karten mit dem TNT-2-Chip, nicht aber dessen Ultra-Variante im Angebot hat. Das ist nun auch nicht mehr nötig, denn statt dessen setzen die Aachener auf den **TNT 2 Pro**. Der ist zwar nominell niedriger getaktet, aufgrund seiner verbesserten Architektur kann er aber trotzdem mit dem TNT 2 Ultra mithalten.

Neu sind ein mitgeliefertes Übertakt-Tool sowie der dafür dringend notwendige Aktivkühler. Die sonstige Hardware-Ausstattung entspricht im großen und ganzen der normalen **Erazor 3**: 32 MByte SDRAM und die bekannte Kabelpeitsche, die insgesamt fünf Videoanschlüsse (3 x In, 2 x Out) bereitstellt. Das Software-Bundle fällt mit **Corel Draw 7**, **Corel Photo-Paint 7**, der Videobearbeitungs-Software **Mainactor** sowie **Need for Speed 4** sehr üppig aus.

→ www.elsa.de

Erazor 3 Pro Video

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 450 Mark
Hotline: (0241) 606 51 12

Pro	Kontra
• schnell • Ausstattung • Bildqualität	• relativ teuer

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,9
Qualität (30%)	1,7
Ausstattung (10%)	2,2

Fazit: Die Erazor 3 Pro ist ein gelungenes Angebot, das sowohl Spiele- als auch Video-Fans zufriedenstellt.

GameStar Gesamtnote: **1,9**

ATI
Rage Fury Pro



Altbekannte Methoden wendet ATI bei der Pro-Version seines Rage-128-Chips an: Der Chiptakt wurde deutlich angehoben (143 statt 103 MHz) und die Setup-Leistung auf 8 Millionen Dreicke/s verbessert. Geblieben ist trotz Modifikationen die teilweise mäßige 3D-Bildqualität bei 16 Bit Farbtiefe; unschöne Raster überziehen dann den Monitor, auch das Dithering könnte besser sein.

Bei den Benchmarks dann die Überraschung: Der Pro ist mehr als nur ein Update. Im Vergleich zur hochwertigen Konkurrenz steht er sehr gut da und plaziert sich inmitten von **TNT 2 Ultra**, **Voodoo 3** und **G400 Max**. Als eindeutiger Spitzenreiter geht er aus den 32-Bit-Tests hervor, kein anderer Chip baut ähnlich wenig ab. Noch verbesserungswürdig erscheinen dagegen die Open-GL-Treiber. Hier reicht es für die **Rage Fury Pro** nur zu einem Platz im Mittelfeld.

→ www.atitech.ca

Rage Fury Pro

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: ATI
Preis: ca. 420 Mark
Hotline: (089) 61 44 74 33

Pro	Kontra
• sehr schnell • 32-Bit-Performance • Textur-Kompression	• 16-Bit-Bildqualität könnte besser sein • Open-GL-Schwächen

Kriterium	Note
Leistung (60%)	2,0
Qualität (30%)	1,8
Ausstattung (10%)	2,3

Fazit: Die Rage Fury Pro katapultiert sich in die absolute Spitzenklasse aktueller 3D-Highend-Karten.

GameStar Gesamtnote: **2,0**

Matrox
Marvel G400



Happige 700 Mark verlangt Matrox für seine Alleskönner-Lösung, ohne daß die **Marvel** dabei ausstattungstechnische Glanzlichter setzen könnte. Mit einer Ausnahme: Durch den auf der Platine verlöteten Zoran-Chip beherrscht die Karte die qualitativ hochwertige und platzsparende MJPEG-Kompression von Videos. Als einzige aus dem hier getesteten Fernseh-Trio hat Matrox den TV-Tuner in eine externe Box ausgelagert, deren Aufstellung wegen des kurzen Kabels einiges Kopfzerbrechen bereiten kann.

Den 3D-Part meistert die **Marvel** dank des bewährten G400-Chips mit 125 MHz ohne Fehl und Tadel. Allerdings müssen ihr 16 MByte ausreichen. Somit schiebt sie sich zwischen **All-in-Wonder** und **V3 3500**, was sie zusammen mit der durchdachten TV/ Video-Funktionalität als eine hervorragende Allround-Karte scheinen läßt.

→ www.matrox.com

Marvel G400

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Matrox
Preis: ca. 700 Mark
Hotline: (089) 61 44 74 33

Pro	Kontra
• Ausstattung • Videofunktionen • ordentliche 3D-Leistung	• extrem teuer • nur 16 Mbyte RAM

Leistung (60%): 2,4
Qualität (30%): 1,8
Ausstattung (10%): 1,9

Fazit: Ein hervorragender Kompromiß aus 3D-Leistung und Videofunktionen. Leider sehr teuer.

GameStar Gesamtnote: 2,2

3Dfx
Velocity 100



Mit ihrer **Velocity**-Reihe drängt 3Dfx in das Segment der Low-Cost-Grafikkarten. Für unter 150 Mark gibt es immerhin 143 MHz, 8 MByte SGRAM und einen 300-MHz-RAMDAC; überhaupt scheint es sich um einen V3-2000-Chip zu handeln. Selbst die unter Open GL/Glide fehlende zweite Textureinheit (TMU) läßt sich per Registry-Eintrag wieder aktivieren.

Mit aktivierter zweiter TMU kam die **Velocity 100** auf ähnliche Ergebnisse wie eine **V3 2000**. Allerdings war bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Schluß – mehr ist bei Z- und Double-gebufferten Spielen wegen der nur 8 MByte nicht drin. Aber auch dafür naht in Form der mit 16 MByte bestückten **Velocity 200** Abhilfe. Wer auf hohe Auflösungen und 32 Bit verzichten kann, kommt in der Preisklasse bis 150 Mark kaum an 3Dfx´ Einsteigermodell vorbei.

→ www.3dfx.com

Velocity 100

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: 3Dfx
Preis: ca. 150 Mark
Hotline: (01805) 17 76 17

Pro	Kontra
• preiswert • schnell	• nur 8 MByte RAM • Ausstattung

Leistung (60%): 2,4
Qualität (30%): 2,4
Ausstattung (10%): 3,8

Fazit: Erstklassige 3D-Leistung für wenig Geld – trotz schwacher Ausstattung ist das unser Preistip.

GameStar Gesamtnote: 2,5

ATI
All-in-Wonder 128



Zusammen mit der 3Dfx **V3 3500** und der Matrox **Marvel G400** stellt die **All-in-Wonder 128** das Feld der Multimedia-Karten. Klar vorneweg schreitet ATI immer noch in puncto DVD-Support. Zusammen mit der Möglichkeit, MPEG-2-Filme (nichts anderes ist DVD-Video) zu grabben, macht er das Board für DVD-Fans zur ersten Wahl.

Als Grafikchip findet der Rage 128 GL Verwendung. Zwar nicht in der neueren Pro-Version, doch dafür konnte sich ATI auch den Einsatz der Sparvariante (ohne GL) verkneifen. Trotz 32 MByte RAM und insgesamt ordentlichen Leistungen reicht die 3D-Performance nicht an die der **Marvel G400** und erst recht nicht der **V3 3500** heran. Bleibt festzustellen, daß die Karte zwar weder im Video- noch 3D-Bereich vorne liegt, dafür stellt sie einen vernünftigen Kompromiß zu gutem Preis dar.

→ www.atitech.ca

All-in-Wonder 128

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: ATI
Preis: ca. 500 Mark
Hotline: (089) 66 51 50

Pro	Kontra
• Ausstattung • Videofunktionen • 32-Bit-Performance	• nur mittelmäßige 3D-Leistung • 16-Bit-Bildqualität

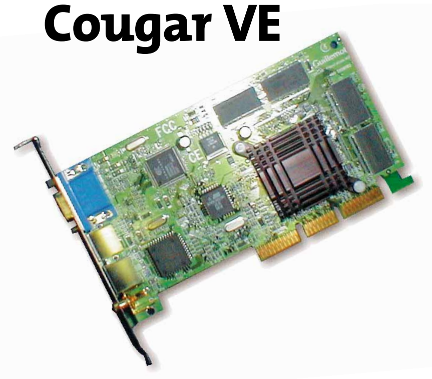
Leistung (60%): 2,9
Qualität (30%): 2,2
Ausstattung (10%): 2,0

Fazit: Die schwächste 3D-Karte unter den Multimedia-Modellen, als Allrounder dennoch brauchbar.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Guillemot

Cougar VE



Video-Bearbeitung ist neben 3D-Spielen derzeit der zweite große Trend bei den Grafikkarten. Auf diesen immer schneller rollenden Zug will Guillemot nun mit der **Video Edition** seiner neuen **Cougar**-Reihe aufspringen. Als Zutaten verwenden die Franzosen die M64-Version des TNT-2-Chips, 32 MByte SDRAM, sowie ein prall bestücktes Slotblech inklusive einem TV-Out- und zwei Video-In-Anschlüssen. An Software liegen der **Xing**-DVD-Player sowie ein Videobearbeitungs-Programm von Ulead bei.

Der M64-Chip leidet unter seiner begrenzten Speicherbandbreite (nur 64-Bit- statt 128-Bit-Zugriff) und fällt gegenüber einem normalen TNT 2 besonders bei hohen Auflösungen und True Color weit zurück. Für 400 Mark ist das Guillemot-Paket gegenüber der ähnlichen, aber besseren Elsa **Erazor 3 Pro Video** somit eine Enttäuschung.

→ www.guillemot.com

Cougar VE

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Guillemot
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(0211) 33 80 01 33

Pro	Kontra
• Video-Funktionen • 3D-Features • Bildqualität	• mäßige 3D-Leistung • für die Leistung zu teuer

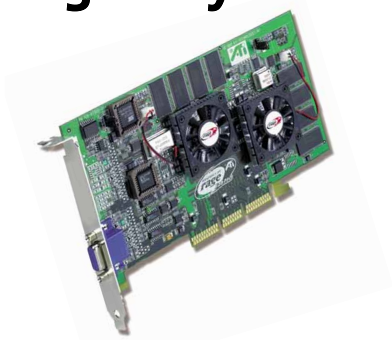
Leistung (60%)	3,1
Qualität (30%)	2,0
Ausstattung (10%)	3,0

Fazit: Wenig überzeugend: Der M64-Chip ist zu schwach, der Aufpreis für die Videofunktionen zu hoch.

GameStar Gesamtnote: 2,8

ATI

Rage Fury Maxx



Bei der **Rage Fury Maxx** verbaut ATI gleich zwei Chips vom neuen Typ Rage 128 Pro und verfrachtet sie mitsamt 64 MByte SDRAM auf eine Platine. Die Art der Arbeitsteilung zwischen den beiden Chips ist neu: Jeder davon rendert abwechselnd ein komplettes Bild. Im 2D-Modus schaltet sich einer der beiden ab.

Bis zur 1024er Auflösung lag die Maxx mit der normalen **Rage Fury Pro** praktisch gleichauf. Ab 1024 mal 768 Punkten bei 32 Bit lieferte das Doppel-Board dann aber eine beeindruckende Vorstellung ab: Keine andere Karte konnte bislang das Tempo bei höchsten Auflösungen und Farbtiefen auch nur annähernd so gut halten. Mit der **Maxx** bleiben deshalb sogar erstmals Spiele in der 1600er Auflösung spielbar. Wie sich der verheißungsvolle ATI-Zögling im Spiele-Praxistest schlägt, klären wir in der nächsten Ausgabe. MG

→ www.atitech.ca

Rage Fury Maxx

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	ATI
Preis:	Ca. 600 Mark
Hotline:	(089) 66 51 50

Pro	Kontra
• extrem schnell • 32-Bit-Performance • DVD-Support	• sehr teuer • Bildqualitäts-Schwächen bei 16 Bit Farbtiefe

Fazit: Mit der Fury Maxx hat ATI ein heißes Eisen im Kampf um die 3D-Krone im Feuer. Schon ein einzelner Rage-128-Pro-Chip liefert beeindruckende Werte, doch die neue Doppelchip-Konstruktion der Maxx verspricht bis hinauf zu höchsten Auflösungen absolut flüssiges Spielvergnügen.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorab-Muster

Test-Fazit

Es bleibt spannend: Karten mit dem Geforce liegen zwar zur Zeit vorne, doch starke Konkurrenz steht in den Startlöchern. Allerdings läßt die passende Software für Nvidias Top-Chip noch auf sich warten.

Die Neuerscheinungen der letzten Monate zeugen vom deutlichen Bemühen der Hersteller, es allen Kunden recht zu machen. Anstatt einfach jedes halbe Jahr einen schnellen Chip durch einen noch schnelleren abzulösen, richten sich die Anbieter mehr und mehr auf unterschiedliche Ansprüche der Kunden ein. Die reichen von »viel Leistung für den schmalen Geldbeutel« bis hin zu »komplette Videolösung«.

Kreative Ansätze

Am interessantesten ist es aber nach wie vor an der Spitze. Das insgesamt zukunftsweisendste Konzept ist sicherlich T&L, das Nvidia und S3 in ihre Chips integrieren. ATI schlägt mit purer Kraft zurück und pflanzt kurzerhand zwei Rage-128-Pro-Chips auf die **Maxx**-Platine. Bei aktuellen Programmen ist das ein sehr praktikabler und, wie das Vorserien-Sample zeigte, auch vielversprechender Weg, doch wirklich Neues kann die **Maxx** eigentlich nicht bieten. Füllrate heißt auch das Zauberwort beim Frühjahr 2000 erscheinenden **3Dfx Napalm**, der mit bis zu vier Chips auf einem Board über 1 Milliarde Pixel erreichen will. Aber auch hier wurde das Augenmerk darauf gelegt, die aktuelle Spielegeneration auf möglichst hohe Frameraten zu bringen. Wie es bei High-Polygon-Spielen mit der Performance aussieht, muß man sowohl bei 3Dfx als auch ATI abwarten.

Breite Oberklasse

Zwischen 500 und 800 Mark sind bis Jahresende für einen 3D-Beschleuniger der Spitzenklasse auszugeben. Wem das zuviel ist, der findet in der Oberklasse ein breites Angebot attraktiver Modelle vor. Zu **TNT 2**, **Voodoo 3** und **G400** gesellt sich nun noch ATIs **Rage 128 Pro**, der besonders bei hohen Auflösungen glänzt. Doch egal für welchen Chip Sie sich auch entscheiden: Selbst anspruchsvollen Spielen sind sie inzwischen fast alle gewachsen. MG

Das Testfeld im Überblick

Zahlen und Fakten





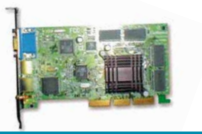


Hersteller	Elsa	Guillemot	Creative	3Dfx	Elsa
Modell	Erazor X	Maxi Gamer 3D Prophet	3D Blaster Geforce 256 Annihilator	Voodoo 3 3500 TV	Erazor 3 Pro Video
Preis ca.	600 Mark	550 Mark	520 Mark	570 Mark	450 Mark
Garantie	6 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	10 Jahre	6 Jahre
Hotline	(0241) 606 51 12	(0211) 33 80 01 13	(089) 957 90 81	(01805) 17 76 17	(0241) 606 51 12
Homepage	www.elsa.de	www.guillemot.com	www.soundblaster.com	www.3dfx.com	www.elsa.de
Allgemein					
Chipsatz	Nvidia Geforce 256	Nvidia Geforce 256	Nvidia Geforce 256	3Dfx Voodoo 3	Nvidia Riva TNT 2 Pro
Chiptakt	120 MHz	120 MHz	120 MHz	183 MHz	125 MHz
Speicher	32 MByte SDRAM, 5,5 ns	32 MByte SDRAM, 5,5 ns	32 MByte SDRAM, 5,5 ns	16 MByte SDRAM, 5,5 ns	32 MByte SGRAM, 6 ns
Speichertakt	166 MHz	166 MHz	166 MHz	183 MHz	166 MHz
RAMDAC	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	300 MHz
Spiele-APIs	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL, Glide	Direct 3D, Open GL
AGP	2x/4x	2x/4x	2x/4x	2x	2x/4x
3D-Features					
max. 3D-Auflösung	2048x1536, 16 Bit	2048x1536, 16 Bit	2048x1536, 16 Bit	1600x1200, 16 Bit	1920x1440, 32 Bit
max. Farbtiefe	32 Bit	32 Bit	32 Bit	16 Bit	32 Bit
max. Texturgröße	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	256x256 Pixel	2048 x 2048 Pixel
Multitexturing	ja (4 TMUs, 4 Pipelines)	ja (4 TMUs, 4 Pipelines)	ja (4 TMUs, 4 Pipelines)	Ja (2 TMUs, 2 Pipelines)	Ja (2 TMUs, 2 Pipelines)
Filtering	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear	bilinear, trilinear, anisotropic
Z-Buffer	max. 32 Bit	max. 32 Bit	max. 32 Bit	max. 16 Bit	max. 24 Bit
Stencil Buffer	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit
Bump Mapping	Dot	Dot	Dot	Dot	Dot
Antialiasing	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene
Texturkompression	DX6TC	DX6TC	DX6TC	keine	keine
Sonstige Features	Transform&Light, Environmental Cube Mapping	Transform&Light, Environmental Cube Mapping	Transform&Light, Environmental Cube Mapping	keine	keine
Ausstattung					
Aktivkühler	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
TV-Ausgang	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
TV-Eingang	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
DVD-Player	Nein	Ja (Xing)	Ja (WinDVD)	Ja (WinDVD)	Nein
Spiele-Bundle	Ja (Titel noch nicht bekannt)	4 Demos	Evolva	Ja (Unreal, Gutschein für UT)	Ja (noch nicht bekannt)
Overclocking-Tool	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja
Sonstige Software	Corel Draw 7, Corel Photo-Paint 7, Mainactor-Video-Software	Overclocking-Tool	Colorific, 3Deep	Video-Software	Nein
Sonstige Ausstattung	Lüfterüberwachung	Nein	Nein	TV-Tuner	Nein
Bewertung					
Leistung (60%)	1,5	1,5	1,5	1,7	1,9
Qualität (30%)	1,5	1,5	1,5	2,2	1,7
Ausstattung (10%)	2,2	2,7	3,0	2,0	2,2
GameStar Gesamtnote	1,6	1,6	1,7	1,9	1,9

Hier finden Sie Preise, Ausstattung, technische Spezifikationen und die Bewertung der elf Testkandidaten kompakt zusammengefaßt.





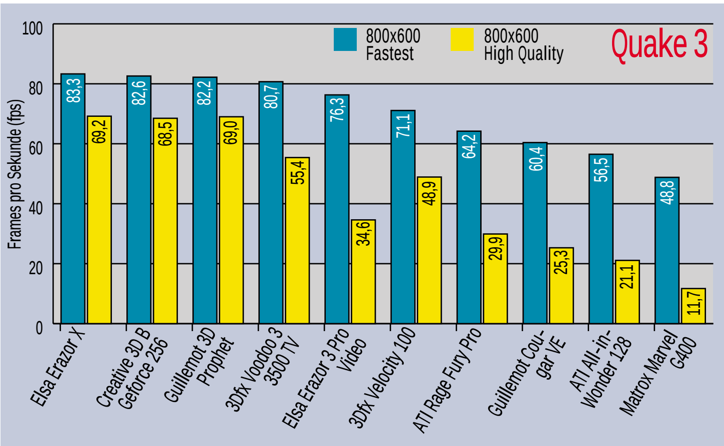


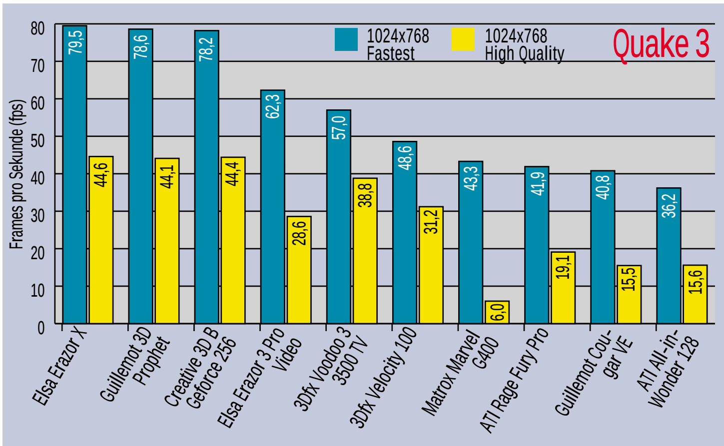

ATI	Matrox	3Dfx	ATI	Guillemot	ATI
Rage Fury Pro	Marvel G400	Velocity 100	All-in-Wonder 128	Cougar Video Edition	Rage Fury Maxx
420 Mark	750 Mark	150 Mark	500 Mark	400 Mark	650 Mark
3 Jahre	5 Jahre	10 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
(089) 61 44 74 33	(089) 61 44 74 33	(01805) 17 76 17	(089) 61 44 74 33	(0211) 33 80 01 13	(089) 61 44 74 33
www.atitech.ca	www.matrox.com	www.3dfx.com	www.atitech.ca	www.guillemot.com	www.atitech.ca
ATI Rage 128 GL Pro	Matrox G400	3Dfx Voodoo 3	ATI Rage 128 GL	Nvidia Riva TNT 2 M64	ATI Rage 128 GL Pro (2 Stück)
140 MHz	125 MHz	143 MHz	103 MHz	125 MHz	125 MHz
32 MByte SGRAM, 6 ns	16 MByte SGRAM, 6 ns	8 MByte SGRAM, 6 ns	32 MByte SDRAM, 7 ns	32 MByte SDRAM, 7 ns	64 MByte SGRAM, 6 ns
160 MHz	150 MHz	143 MHz	143 MHz	150 MHz	140 MHz
300 MHz	300 MHz	300 MHz	250 MHz	300 MHz	300 MHz
Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL, Glide	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL
2x/4x	2x/4x	2x	2x	2x/4x	2x/4x
1900x1200, 32 Bit	1600x1200, 16 Bit	1024x768, 16 Bit	1600x1200, 16 Bit	1920x1440, 32 Bit	1920x1200, 32 Bit
32 Bit	32 Bit	16 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit
2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	256x256 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel
Ja (2 TMUs, 2 Pipelines)	Ja (2 TMUs, 2 Pipelines)	Ja (2 TMUs, 2 Pipelines)	Ja (2 TMUs, 2 Pipelines)	Ja (2 TMUs, 2 Pipelines)	Ja (2 TMUs, 2 Pipelines)
bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic
max. 32 Bit	max. 32 Bit	max. 16 Bit	max. 32 Bit	max. 24 Bit	max. 32 Bit
8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit
Dot	Environmental	Dot	Dot	Dot	Dot
Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene
DX6TC	keine	keine	keine	keine	DX6TC
keine	keine	keine	keine	keine	keine
Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
Nein	Ja	Nein	Ja	Ja	Nein
Nein	Ja	Nein	Ja	Ja	Nein
Ja (ATI/Cinemaster)	Ja (Zoran)	Nein	Ja (ATI/Cinemaster)	Ja (Xing)	Ja (ATI/Cinemaster)
Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Nein	Video-Software	Nein	Video-Software	Video-Software	Nein
Nein	TV-Tuner	Nein	TV-Tuner	Nein	noch nicht bekannt
2,0	2,4	2,4	2,9	3,1	noch nicht möglich
1,8	1,8	2,4	2,2	2,0	noch nicht möglich
2,3	1,9	3,8	2,0	3,0	noch nicht möglich
2,0	2,2	2,5	2,6	2,8	— (Vorabmuster)

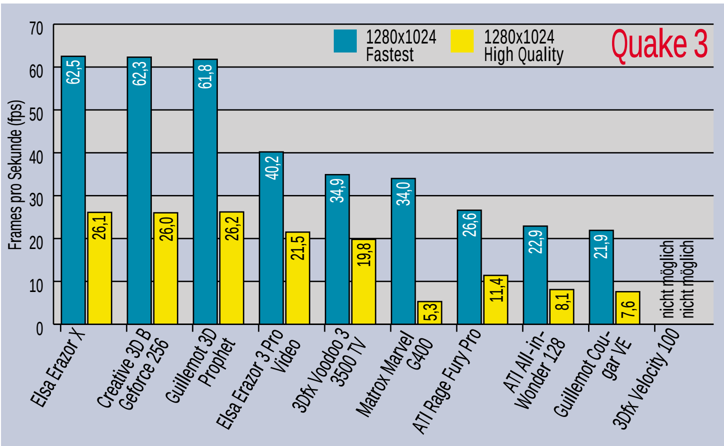
Benchmark-Ergebnisse im Überblick

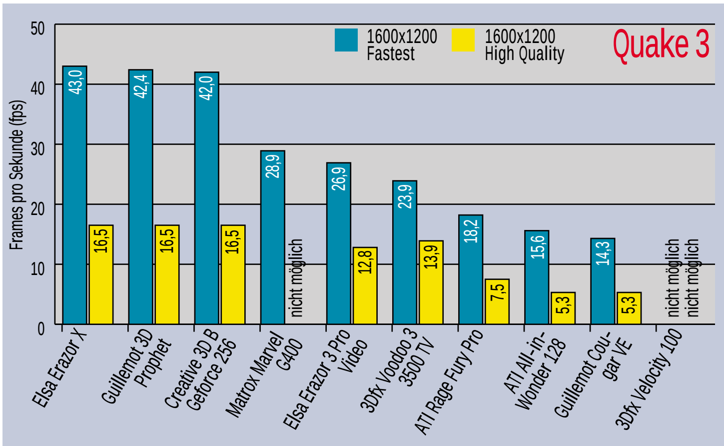
Leistungsbilanz

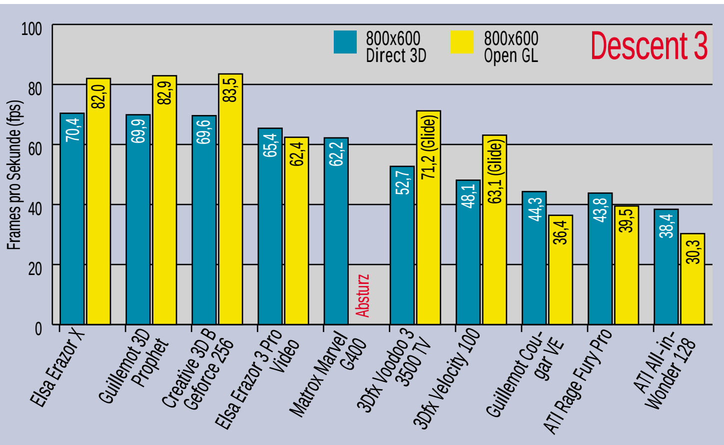
Hier finden Sie alle Meßwerte der getesteten Grafikkarten. Der Benchmark-Rechner war ein Pentium III/550, ausgerüstet mit 128 MByte RAM, 10-GByte-Festplatte, Soundkarte Terratec Xlerate Pro und installiertem DirectX 7.0.

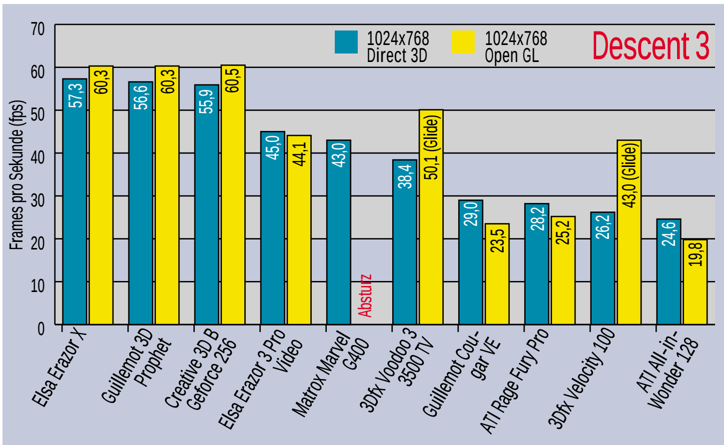


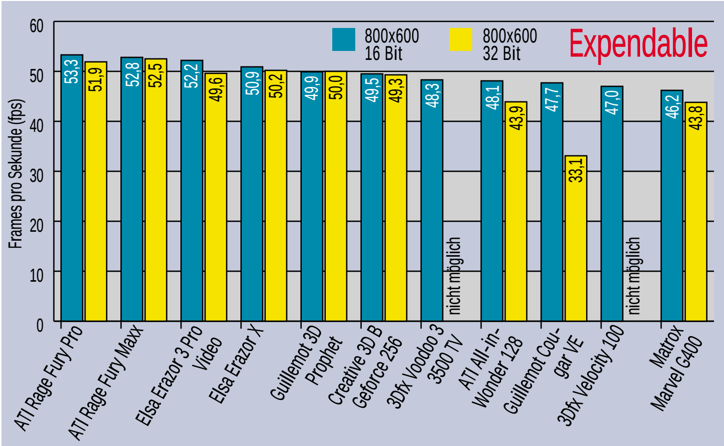


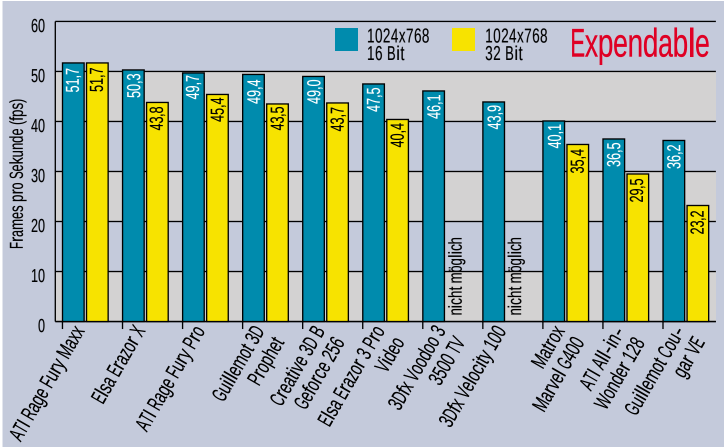


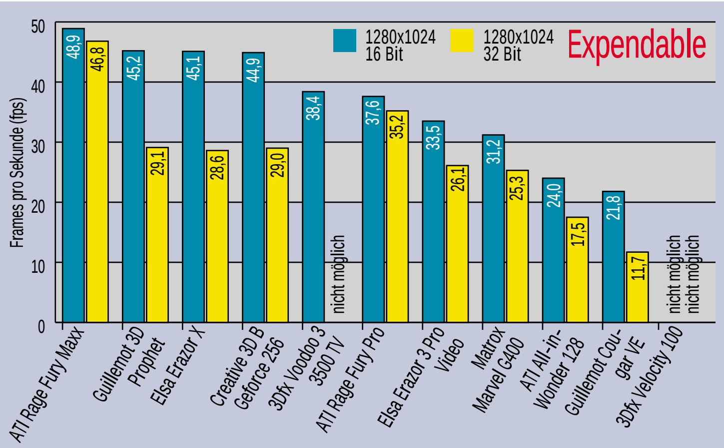


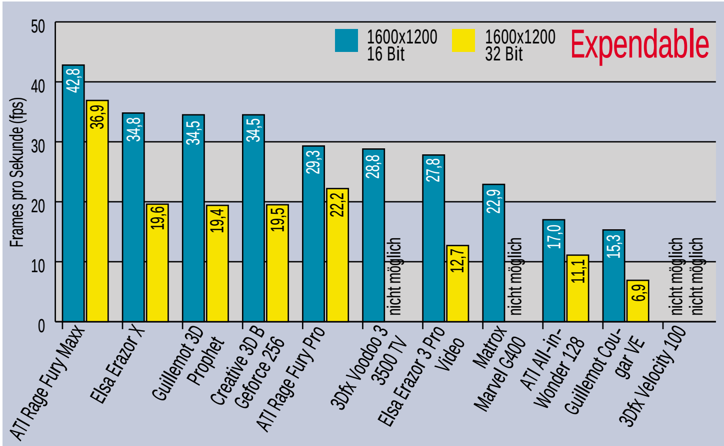


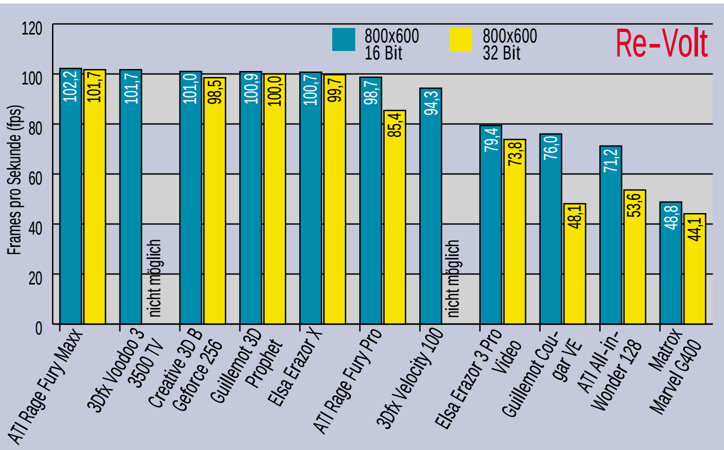


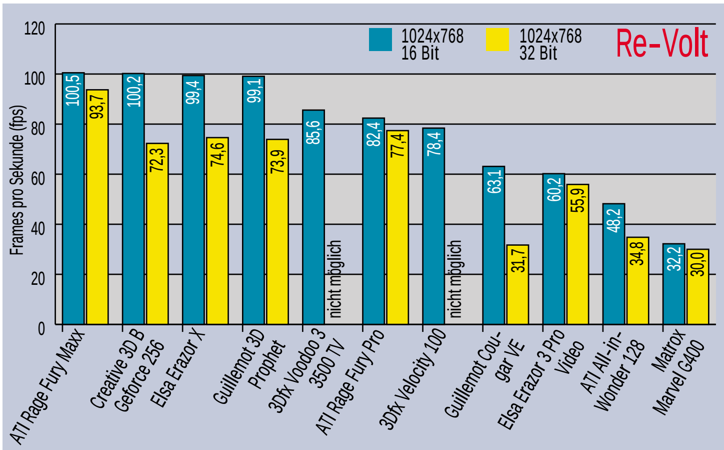

Expendable
800x600 16 Bit
800x600 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
ATI Rage Fury Pro 53,3 51,9
ATI Rage Fury Maxx 52,8 52,5
Elsa Erazor 3 Pro Video 52,2 49,6
Elsa Erazor X 50,9 50,2
Guillemot 3D Prophet 49,9 50,0
Creative 3D B Geforce 256 49,5 49,3
3dfx Voodoo 3 3500 TV 48,3 nicht möglich
ATI All-in-Wonder 128 48,1 43,9
Guillemot Cougar VE 47,7 33,1
3Dfx Velocity 100 47,0 nicht möglich
Matrox Marvel G400 46,2 43,8

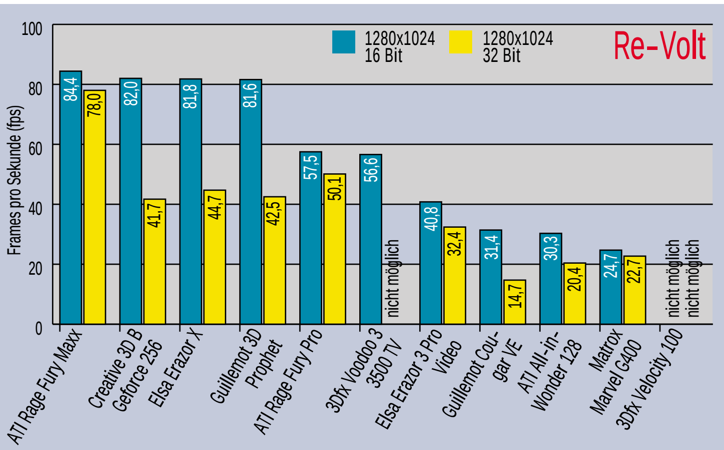

Expendable
1024x768 16 Bit
1024x768 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
ATI Rage Fury Maxx 51,7 51,7
Elsa Erazor X 50,3 43,8
ATI Rage Fury Pro 49,7 45,4
Guillemot 3D Prophet 49,4 43,5
Creative 3D B Geforce 256 49,0 43,7
Elsa Erazor 3 Pro Video 47,5 40,4
3dfx Voodoo 3 3500 TV 46,1 nicht möglich
3Dfx Velocity 100 43,9 nicht möglich
Matrox Marvel G400 40,1 35,4
ATI All-in-Wonder 128 36,5 29,5
Guillemot Cougar VE 36,2 23,2

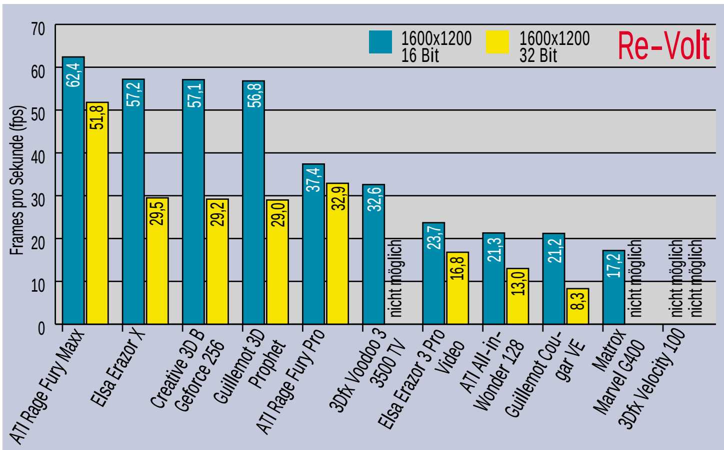

Expendable
1280x1024 16 Bit
1280x1024 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
ATI Rage Fury Maxx 48,9 46,8
Guillemot 3D Prophet 45,2 29,1
Elsa Erazor X 45,1 28,6
Creative 3D B Geforce 256 44,9 29,0
3dfx Voodoo 3 3500 TV 38,4 nicht möglich
ATI Rage Fury Pro 37,6 35,2
Elsa Erazor 3 Pro Video 33,5 26,1
Matrox Marvel G400 31,2 25,3
ATI All-in-Wonder 128 24,0 17,5
Guillemot Cougar VE 21,8 11,7
3Dfx Velocity 100 nicht möglich nicht möglich


Expendable
1600x1200 16 Bit
1600x1200 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
ATI Rage Fury Maxx 42,8 36,9
Elsa Erazor X 34,8 19,6
Guillemot 3D Prophet 34,5 19,4
Creative 3D B Geforce 256 34,5 19,5
ATI Rage Fury Pro 29,3 22,2
3dfx Voodoo 3 3500 TV 28,8 nicht möglich
Elsa Erazor 3 Pro Video 27,8 12,7
Matrox Marvel G400 22,9 nicht möglich
ATI All-in-Wonder 128 17,0 11,1
Guillemot Cougar VE 15,3 6,9
3Dfx Velocity 100 nicht möglich nicht möglich


Re-Volt
800x600 16 Bit
800x600 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
ATI Rage Fury Maxx 102,2 101,7
3dfx Voodoo 3 3500 TV 101,7 nicht möglich
Creative 3D B Geforce 256 101,0 98,5
Guillemot 3D Prophet 100,9 100,0
Elsa Erazor X 100,7 99,7
ATI Rage Fury Pro 98,7 85,4
3Dfx Velocity 100 94,3 nicht möglich
Elsa Erazor 3 Pro Video 79,4 73,8
Guillemot Cougar VE 76,0 48,1
ATI All-in-Wonder 128 71,2 53,6
Matrox Marvel G400 48,8 44,1


Re-Volt
1024x768 16 Bit
1024x768 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
ATI Rage Fury Maxx 100,5 93,7
Creative 3D B Geforce 256 100,2 72,3
Elsa Erazor X 99,4 74,6
Guillemot 3D Prophet 99,1 73,9
3dfx Voodoo 3 3500 TV 85,6 nicht möglich
ATI Rage Fury Pro 82,4 77,4
3Dfx Velocity 100 78,4 nicht möglich
Guillemot Cougar VE 63,1 31,7
Elsa Erazor 3 Pro Video 60,2 55,9
ATI All-in-Wonder 128 48,2 34,8
Matrox Marvel G400 32,2 30,0


Re-Volt
1280x1024 16 Bit
1280x1024 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
ATI Rage Fury Maxx 84,4 78,0
Creative 3D B Geforce 256 82,0 41,7
Elsa Erazor X 81,8 44,7
Guillemot 3D Prophet 81,6 42,5
ATI Rage Fury Pro 57,5 50,1
3dfx Voodoo 3 3500 TV 56,6 nicht möglich
Elsa Erazor 3 Pro Video 40,8 32,4
Guillemot Cougar VE 31,4 14,7
ATI All-in-Wonder 128 30,3 20,4
Matrox Marvel G400 24,7 22,7
3Dfx Velocity 100 nicht möglich nicht möglich


Re-Volt
1600x1200 16 Bit
1600x1200 32 Bit
Frames pro Sekunde (fps)
ATI Rage Fury Maxx 62,4 51,8
Elsa Erazor X 57,2 29,5
Creative 3D B Geforce 256 57,1 29,2
Guillemot 3D Prophet 56,8 29,0
ATI Rage Fury Pro 37,4 32,9
3dfx Voodoo 3 3500 TV 32,6 nicht möglich
Elsa Erazor 3 Pro Video 23,7 16,8
ATI All-in-Wonder 128 21,3 13,0
Guillemot Cougar VE 21,2 8,3
Matrox Marvel G400 17,2 nicht möglich
3Dfx Velocity 100 nicht möglich nicht möglich



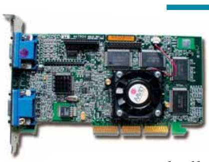
Von G400 bis Voodoo

Schnelle, alte Chips

In den vergangenen drei Jahren wurden ständig neue 3D-Chips entwickelt, von denen viele auch heute noch eine gute Figur abgeben.

Es muß nicht immer das Allerneueste sein: Neben den »heißen« Neuerscheinungen sind unzählige 3D-Karten mit verschiedensten Chips weiter in Gebrauch. Welche davon immer noch voll spieletauglich sind und welche Sie besser heute als morgen austauschen sollten, klärt der folgende Chip-Ratgeber. Ergänzend dazu haben wir als konkretes Beispiel je eine Karte mit dem jeweiligen Prozessor erneut getestet und nach heutigen Maßstäben bewertet.

Matrox G400



Obwohl bereits der G200 als 3D-Chip brauchbar war, hielt sich der Erfolg von Matrox in Spielerkreisen in engen Grenzen. Vor rund einem halben Jahr schaffte der G400 dann auch bei dieser anspruchsvollen Klientel den Durchbruch. Der Chip schob sich auf Anhieb nahe an die Spiele-Platzhirschen TNT 2 und Voodoo 3 heran, und mit der deutlich höher getakteten Max-Variante (166 statt 125 MHz) konnte die Millennium sogar mit TNT 2 Ultra und V3 3000 konkurrieren. Oberhalb von 1024 mal 768 Punkten ist er derzeit fast unschlagbar. Dazu gesellt sich ein komplett geschnürtes 3D-Feature-Paket. Gute Fortschritte machte Matrox seit dem Erscheinen bei den Treibern. Somit ist zu hoffen, daß auch in Zukunft weitere Performance-Steigerungen für den G400 möglich sind.

Fazit: Mit dem G400 gelang Matrox ein beeindruckender Chip, der auch mit den Marktführern von Nvidia und 3Dfx gut mithalten kann.

Nvidia Riva TNT 2



Etwa zeitgleich mit dem Voodoo 3 erschien im Frühjahr ’99 der TNT-Nachfolger. Mit einer schlichten Zwei im Namen deutete Nvidia an, daß sich die Änderungen beim neuen Chip in Grenzen hielten. Hauptsächlich drehte der Hersteller am Chiptakt; neben den 125 MHz der Standardversion leistete kurz darauf eine Ultra-Variante mindestens 150 MHz. Zusammen mit verbesserten Treibern führt das zu einem Leistungssprung – allerdings nur, wenn ein entsprechend starker Hauptprozessor im Rechner steckt. Unter einem PII/333 lohnt sich der Umstieg von TNT auf TNT 2 dagegen kaum. Inzwischen ist die TNT-2-Familie weiter gewachsen: Mit der Billigvariante M64 und dem Ultra-ähnlichen Pro umfaßt sie nun vier Versionen. Wer eine neue Karte sucht, greift am besten zur normalen TNT 2 mit ausreichenden 16 MByte RAM. Für rund 250 Mark erwartet Sie dann ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Fazit: Unter den »klassischen« 3D-Chips gehört der TNT 2 immer noch zur ersten Garnitur. Dank der vielen Varianten werden sowohl Leistungs- als auch Sparwillige sehr gut bedient.

→ www.matrox.com

→ www.soundblaster.com

→ www.3dfx.com

Millennium G400 Max

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Matrox
Preis: ca. 550 Mark
Hotline: (089) 61 44 74 33

Pro	Kontra
• sehr schnell • gute Ausstattung • Bildqualität	• sehr teuer • leichte Schwäche bei niedrigen Auflösungen

Leistung (60%)	1,9
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	2,0

Fazit: Der G400 gehört zu den absoluten Spitzenchips. Das läßt sich Matrox aber auch bezahlen.

GameStar Gesamtnote: **1,8**

3D Blaster TNT2 Ultra

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Creative Labs
Preis: ca. 400 Mark
Hotline: (089) 957 90 81

Pro	Kontra
• sehr schnell • Bildqualität • Ausstattung • 3D-Features	• relativ teuer • mäßige Ausstattung

Leistung (60%)	1,9
Qualität (30%)	1,7
Ausstattung (10%)	2,7

Fazit: Neben dem G400 Max ist der TNT 2 Ultra einer der besten Chips – die Karten sind jedoch günstiger.

GameStar Gesamtnote: **1,9**

Voodoo 3 3000

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: 3Dfx
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: (01805) 17 76 17

Pro	Kontra
• sehr schnell • Kompatibilität • Glide-Schnittstelle	• nur 16 MByte RAM • nur 16 Bit Farbtiefe • kein AGP-Texturing

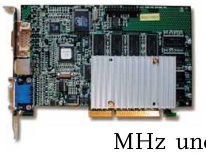
Leistung (60%)	1,8
Qualität (30%)	2,2
Ausstattung (10%)	2,7

Fazit: Der Voodoo 3 gehört zu den schnellsten Chips und hat den Vorteil der Glide-Schnittstelle.

GameStar Gesamtnote: **2,0**



3Dfx Voodoo 3



Drei Varianten sind von der dritten Voodoo-Generation erhältlich. Neben der noch relativ neuen 3500er mit 183 MHz und TV-Tuner sind bereits seit März auch Versionen mit den Zusätzen 3000 und 2000 im Handel. Abgesehen vom fehlenden TV-Tuner unterscheiden sie sich hauptsächlich in der Taktrate (3000: 166 MHz; 2000: 143 MHz). Gegenüber dem Banshee bekam der Voodoo 3 neben reichlich MHz auch eine zweite Textur-Pipeline spendiert. Verzichten muß der Voodoo 3 jedoch aufs AGP-Texturing, den 32-Bit-Modus sowie die Möglichkeit, mehr als 16 MByte RAM anzusprechen. Ganz der alten Tradition entsprechend gehört der Chip schon in der 143-MHz-Version in Sachen Performance zur absoluten Spitze.

Fazit: 3Dfx legte beim Voodoo 3 mehr Wert auf Geschwindigkeit als auf ein pralles Ausstattungs- und Feature-Paket: Fps-Freaks werden mit dem Chip auf jeden Fall glücklich.

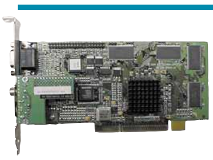
3Dfx Voodoo 2



Wegen des überragenden Debüterfolgs des Voodoo 1 konnte sich 3Dfx für den Nachfolger immerhin fast eineinhalb Jahre Zeit lassen. Mit dem im März 1998 veröffentlichten V2 erreichte die kurze Ära der reinen 3D-Zusatzkarten ihren Höhepunkt: Auf der vergleichsweise riesigen Karte versammelten sich diesmal gleich drei Chips. Einer war wieder für die Bildausgabe zuständig, zwei kümmerten sich ums Rendering. An Speicher gab es wahlweise 8 oder 12 MByte. Wie schon beim Vorgänger wird das Board per Loop-Kabel mit der normalen 2D/3D-Karte verbunden. Auch nach inzwischen fast zwei Jahren auf dem Markt kann sich der Voodoo 2 immer noch gut behaupten: Seine Leistung reicht an die wesentlich jüngeren TNT- und Rage 128-Chips annähernd heran. Zusätzlich gibt es immer noch etliche Glide-optimierte Programme, bei denen er dann sogar einem G400 oder TNT 2 fast gleichwertig ist.

Fazit: Dank des Zusatzkarten-Konzepts macht der Voodoo 2 auch heute noch in jedem Rechner eine gute Figur. Zusammen mit einer TNT 2 oder G400 stellt er das ideale 3D-Kartengespann dar.

ATI Rage 128



Bis Frühjahr 1999 war ATI von allen großen Chip- und Grafikkartenherstellern der für Spieler deutlich unattraktivste. Dann war nach monatelanger Verzögerung der Rage 128 endlich serienreif. Mit ihm gelang ATI zwar nicht der Sprung an die Spitze – Voodoo 3, TNT 2 und G400 sind in der Leistung überlegen – aber endlich eine auch für Spieler interessante Karte. Außer leichten Bildqualitätsmängeln im 16-Bit-Modus (störendes Raster) gibt es wenig auszusetzen, die Performance liegt knapp über TNT und Banshee. Interessant ist der Rage 128 auch deshalb, weil es ihn in allen möglichen Varianten gibt. Vom abgespeckten 8-MByte-Modell bis hin zur 32-MByte-Luxusversion ist alles im Angebot. Allererste Wahl ist der Rage 128 für DVD-Freunde; selbst mit einem schwächlichen P200 MMX sparen Sie sich eine teure Decoderkarte.

Fazit: Der Rage 128 ist ein guter Allrounder, ohne besonders aufzufallen. Ganz vorne liegt er bei der DVD-Performance. Dank günstiger Preise für Gelegenheitsspieler eine Überlegung wert.

Videologic Power VR 2



Videologic gehört mit seinen Power VR-Chips zu den Pionieren der 3D-Spiele-Hardware. Trotzdem hatten es die Apocalypse-Modelle im Kampf gegen 3Dfx von Anfang an sehr schwer. Das lag nicht zuletzt am sehr ungewöhnlichen technischen Konzept, das schlecht mit Direct 3D zurechtkam. Nach zweijähriger Entwicklungszeit kam vor kurzem der Power VR 2 als Herz der Videologic Neon 250 auf den Markt. Er hält zwar immer noch an der extravaganten Technik fest, ist aber in-

→ www.3dfx.com

→ www.atitech.ca

→ www.videologic.com

Voodoo 2 1000

Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: 3Dfx
Preis: ca. 180 Mark
Hotline: (01805) 17 76 17

Pro	Kontra
• Glide-Schnittstelle • 2 Karten koppelbar • originelles Konzept	• maximal 1024x768 möglich • Bildqualität

- Leistung (60%): 2,3
- Qualität (30%): 2,8
- Ausstattung (10%): 3,2

Fazit: Für ihr Alter ist die Voodoo 2 erstaunlich schnell und kommt auch mit modernen Spielen zurecht.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Rage Fury

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: ATI
Preis: ca. 240 Mark
Hotline: (089) 66 51 50

Pro	Kontra
• gute Allround-Karte • DVD-Support	• nur durchschnittlich schnell • leichte Bildmängel bei 16 Bit

- Leistung (60%): 2,6
- Qualität (30%): 2,6
- Ausstattung (10%): 2,4

Fazit: Die Rage Fury 128 ist eine ordentliche 3D-Karte ohne herausragende Stärken oder Schwächen.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Neon 250

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Videologic
Preis: ca. 320 Mark
Hotline: (06103) 934 70

Pro	Kontra
• Open-GL-Leistung • Bildqualität • 32 MByte RAM	• D3D-Performace • Ausstattung • relativ teuer

- Leistung (60%): 2,6
- Qualität (30%): 2,7
- Ausstattung (10%): 3,2

Fazit: Für Open GL eine gute, für Direct 3D hingegen eine sehr mäßige Grafikkarte ohne Highlights.

GameStar Gesamtnote: 2,7

zwischen voll Direct-3D-tauglich. Wirklich überzeugen kann er nur unter Open GL (dank spezieller Mini-GL-Treiber) während die Videologic-eigene API PowerSGL keine Rolle spielt. Alles in allem liegt der **Power VR 2** unter den aktuellen Chips im hinteren Mittelfeld; interessant nur für 3D-Shooter-Fans.

Fazit: Top-Bildqualität, aber wechselhafte Leistungen: Wenn Sie hauptsächlich unter Open GL spielen, ist der **Power VR 2** eine Überlegung wert. Unter Direct 3D gibt es aber etliche schnellere Alternativen.

Nvidia Riva TNT



Nvidias dritte Entwicklung brachte den Durchbruch für den Chiphersteller: Der **Riva TNT** ist inzwischen ein absoluter Klassiker und gilt als Prototyp des modernen 2D/3D-Grafikcontrollers. Die Palette der unterstützten 3D-Effekte ist groß, die Ausstattung mit zwei Textur-Pipelines (für Multitexturing), 32-Bit-Rendering und bis zu 16 MByte Grafikspeicher immer noch up to date. Die große Verbreitung des **TNT** mag sogar dazu beigetragen haben, daß Features, die er nicht kennt, auch in Spielen bislang kaum auftauchen; Texturkompression oder Bump-Mapping sind immer noch höchst selten zu finden. Im wichtigsten Punkt, der Geschwindigkeit, kann der mit 90 MHz getaktete **TNT** sowohl unter Direct 3D als auch Open GL immer noch mithalten. Gerade auf schwächeren Systemen, bei denen der Hauptprozessor bremst, ist der Unterschied zum Nachfolger **TNT 2** fast vernachlässigbar. Damit wäre der **TNT** eine heiße Empfehlung für Sparfüchse, doch leider sind zumindest entsprechende Markenmodelle inzwischen schwer aufzutreiben.

Fazit: Weiterhin konkurrenzfähiger Chip, der erst bei einem sehr schnellen Hauptprozessor gegenüber den neueren Mitbewerbern deutlich abfällt.

→ www.diamondmm.de

Viper V550

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 180 Mark
Hotline: (08151) 26 63 30

Pro	Kontra
• 3D-Features • Bildqualität	• nur durchschnittlich schnell • kaum noch erhältlich

Leistung (60%)	2,7
Qualität (30%)	2,6
Ausstattung (10%)	3,3

Fazit: Ein immer noch konkurrenzfähiger Chip. Allerdings sind Markenkarten kaum noch zu kriegen.

GameStar Gesamtnote: 2,7

S3 Savage 4



Der rund ein halbes Jahr nach dem Ur-**Savage** herausgebrachte Nachfolger hinkt der Konkurrenz leicht hinterher. Zwar kann er nun auf bis zu 143 MHz und Single-Pass-Multitexturing zurückgreifen, doch schon bei 800 mal 600 Punkten und 32 Bit Farbtiefe geht die Performance schlagartig in den Keller. Daß der Chip in Spielerkreisen gar keine Rolle spielt, ist allerdings schade: Die Bildqualität ist ohne Tadel, und inzwischen sind die Treiber inklusive besserer Open-GL-Unterstützung durchaus ausgereift. Da der **Savage 4** schwach skaliert, fällt er auf schnellen Rechnern immer weiter zurück, freut jedoch die Besitzer langsamerer Systeme.

Fazit: Wer einen PC unter 350 MHz besitzt und mit Auflösungen bis 800 mal 600 Bildpunkten auskommt, findet bei **Savage 4**-Karten (ab rund 130 Mark) ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis vor. Fürs Abspielen von DVD-Filmen ist der Chip zudem einer der besten.

→ www.diamondmm.de

Stealth 3 S540

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 160 Mark
Hotline: (08151) 26 63 30

Pro	Kontra
• Texturkompression • Bildqualität • DVD-Support • günstig	• ab 800x600 zu langsam • schwach bei 32 Bit

Leistung (60%)	3,0
Qualität (30%)	2,3
Ausstattung (10%)	3,2

Fazit: Wer mit kleinen Auflösungen leben kann, erhält mit der Stealth gute Leistung zum kleinen Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,8

3Dfx Banshee



Im inzwischen recht reichhaltigen Sortiment der Firma 3Dfx nimmt der **Banshee** den Platz des ersten echten 2D/3D-Kombichips ein. Bei der Entwicklung wurde sehr viel Wert auf den 2D-Part gelegt, da 3Dfx ein wenig weg vom reinen Spiele-Image wollte. Der auf dem **Voodoo 2** basierende 3D-Part ist einen Tick schneller (da mit 100 statt 90 MHz getaktet), allerdings wurde die zweite Textureinheit wegrationalisiert. Das war vor einem Jahr nur bei manchen Open-GL-Spielen von Nachteil, inzwischen nutzen aber fast alle neuen Programme mehrere Textur-Pipelines. Wer noch eine **Banshee** im Rechner hat, kann die aktuellen Spiele zumindest mittelfristig ohne größere Einbußen genießen. Den Neukauf können wir nicht mehr empfehlen: Markenware ist kaum mehr erhältlich, und die No-Name-Karten sind für rund 150 bis 180 Mark wahrlich keine Schnäppchen.

Fazit: Wie fast alle 3Dfx-Modelle gehörte der **Banshee** zu seiner Zeit mit zur absoluten Spitze, leidet aber mittlerweile immer mehr unter dem Fehlen der zweiten Textur-Pipeline.

→ www.guillemot.com

Maxi Gamer Phoenix

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 150 Mark
Hotline: (0211) 33 80 01 33

Pro	Kontra
• ausreichend schnell • Glide-Schnittstelle	• Nur eine Textureinheit • fehlende 3D-Features

Leistung (60%)	3,0
Qualität (30%)	2,9
Ausstattung (10%)	3,3

Fazit: Vorläufig ist der Banshee-Chip noch brauchbar. Shooter-Fans vermissen jedoch Multitexturing.

GameStar Gesamtnote: 3,0



Matrox G200



Im Sommer 1998 brachte Matrox den Nachfolger der altehrwürdigen Ur-**Mystique** heraus. Der Release-Termin des **G200** war geschickt plaziert: **TNT** und **Banshee** ließen noch auf sich warten, die vorhandene Konkurrenz an 2D/3D-Kombikarten ließ der **G200** größtenteils alt aussehen.

Anfang 2000 ist das Spielen mit **G200**-Karte eine zweischneidige Sache. In der Bildqualität gehört der Chip immer noch zur Spitzengruppe; selbst anspruchsvolle Titel kommen ohne Abstriche auf den Monitor. Schlechter sieht es da schon in Sachen Geschwindigkeit aus. Derzeit reicht die Power für die meisten D3D-Spiele noch aus. Mittelfristig dürfte sie der Bilderflut kommender Spitzentitel allerdings nicht mehr gewachsen sein. Open GL und hohe Auflösungen gehören sowieso nicht zu den Stärken des **G200**: Schon oberhalb von 640 mal 480 Punkten bricht die Performance gehörig ein. Auf der anderen Seite kommt der Matrox-Chip schon auf Rechnern unterhalb der 300-MHz-Marke ordentlich in Schwung.

Fazit: Für den kleinen Spielehunger noch ein durchaus brauchbarer Chip. Als Neuanschaffung hingegen nicht mehr zu empfehlen, zumal entsprechende Karten auch kaum mehr im Handel oder Versand erhältlich sind.

→ www.matrox.com

Millennium G200

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Matrox
Preis: ca. 170 Mark
Hotline: (089) 61 44 74 33

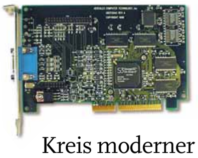
Pro	Kontra
• Bildqualität • ausgereifte Treiber	• mäßig schnell • nur 8 MByte RAM • Open-GL-Schwächen

Kriterium	Note
Leistung (60%)	3,4
Qualität (30%)	2,6
Ausstattung (10%)	3,6

Fazit: Bei anspruchsvollen Spielen zu langsam. Genügsame Programme erstrahlen in voller Pracht.

GameStar Gesamtnote: 3,2

S3 Savage 3D



Mit dem **Savage** kehrte S3 nach einer längeren Pause wieder zurück in den Kreis moderner 3D-Chipfabrikanten. Obwohl die im Herbst 1998 erschienenen Karten recht preisgünstig waren, konnten sie sich an der Spielefront nicht durchsetzen. Zu langsam bei anspruchsvollen Spielen, zu schwach sind besonders unter Open GL die Treiber. Die Bildqualität ist dank Unterstützung der meisten 3D-Effekte auf der Höhe der Zeit, die Ausstattung mit maximal 8 MByte Grafik-RAM und nur einer Textureinheit mittlerweile schwach. Aufsehen erregte S3 mit einem selbstentwickelten Feature, das beim **Savage** erstmals in Aktion zu sehen war: Dank der sogenannten Texturkompression (S3TC) sind extrem detaillierte und hochaufgelöste Texturen möglich, die dennoch nicht mehr Speicherplatz verbrauchen als herkömmliche. Obwohl bislang die breite Spieleunterstützung fehlt, konnte sich S3TC durchsetzen; seit der Version 6 ist es auch in Microsofts DirectX verankert.

Fazit: Maximal 8 MByte RAM, nur eine Textureinheit und mäßige Leistung: Falls sie noch eine **Savage 3D**-Karte im Rechner haben, sollten Sie langsam an einen Austausch denken. Das einzige Highlight, die Textur-Kompression, kann die schwache Leistung nicht ausgleichen.

→ www.guillemot.com

Terminator Beast

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Hercules
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (0211) 33 80 01 33

Pro	Kontra
• Texturkompression • Bildqualität • günstig	• langsam • schwach bei 32 Bit • nur 8 MByte RAM

Kriterium	Note
Leistung (60%)	3,9
Qualität (30%)	3,0
Ausstattung (10%)	3,6

Fazit: Schon bei Erscheinen mittelmäßig, ist der Savage 3D heute gar nicht mehr empfehlenswert.

GameStar Gesamtnote: 3,6

3Dfx Voodoo 1



Mit seinem Erstlingswerk landete 3Dfx Ende 1996 einen absoluten Volltreffer. Der Ur-**Voodoo** war zwar beileibe nicht der erste 3D-Spielechip, aber der erste uneingeschränkt taugliche. Das lag vor allem am kompromißlosen Konzept: Auf einen 2D-Teil wurde verzichtet, der **Voodoo** war als reine 3D-Zusatzkarte auf eine vorhandene Grafikkarte angewiesen. Ungewöhnlich war damals auch das Prinzip der Arbeitsteilung. Auf der grünschimmernden Platine fanden sich gleich zwei Chips; einer war für das Texturing zuständig, der andere sorgte für die Bildausgabe. Doch so lange sich der **Voodoo 1** auch behaupten konnte, so veraltet ist er inzwischen: Eine maximale Auflösung von 640 mal 480 (ohne Z-Buffer 800 mal 600), höchstens 4 MByte Texturspeicher und wegen übertriebenem Filtering stark verwaschene Texturen sind nicht mehr zeitgemäß. Auch die Leistung hinkt heutzutage hinterher: Zwar ist der **Voodoo** selbst mit einem P90 zu gebrauchen, legt aber andererseits jenseits eines P200 nicht mehr an Geschwindigkeit zu.

Fazit: Inzwischen ist der Ur-**Voodoo** nur noch für Nostalgiker oder langsame Zweit-Rechner zu gebrauchen. Die Entwicklung hat den 3D-Schrittmacher schlicht und ergreifend überrollt. MG

→ www.diamondmm.de

Monster 3D

Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (08151) 26 63 30

Pro	Kontra
• Glide-Schnittstelle • ideal für schwache Rechner	• maximal 800x600 Punkte • mäßige Bildqualität • langsam

Kriterium	Note
Leistung (60%)	4,2
Qualität (30%)	4,5
Ausstattung (10%)	4,2

Fazit: Veralteter 3D-Klassiker der ersten Stunde. Nur noch für sehr geringe Ansprüche ausreichend.

GameStar Gesamtnote: 4,3

Mehr Leistung durch Overclocking

Taktgefühl

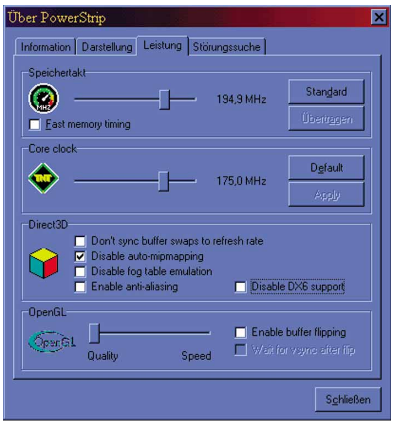
Ein paar Hertz mehr können keiner Grafikkarte schaden. Dennoch macht das Übertakten von 3D-Chips nur in bestimmten Fällen wirklich Sinn.

Während es früher hauptsächlich bei Prozessoren üblich war, ein paar Megahertz mehr rauszukitzeln, hat das Tuningfieber seit einiger Zeit auch die 3D-Karten erfaßt. Als Vorreiter in dieser Disziplin darf die Firma Hercules gelten, die ihren Modellen seit Jahren ein paar zusätzliche Hertz draufpackte.

Beschränkte Wirkung

Im Vergleich zum PC-Prozessor ist das Höhertakten des Grafikcontrollers weniger effektiv. Es wirkt sich nämlich nur auf die Füllrate aus, die sich direkt aus der Taktfrequenz, multipliziert mit der Anzahl der Textur-Engines, ableitet. Da das Tempo eines 3D-Chips aber von etlichen weiteren Faktoren abhängt, sind dem Performance-Gewinn durch das Übertakten enge Grenzen gesetzt.

Hinzu kommt, daß viele Spiele nicht durch die 3D-Karte, sondern den Hauptprozessor limitiert sind. Wenn eine zu langsame CPU bremst, hilft das Übertakten des Grafikchips überhaupt nichts. Prinzipiell läßt sich sagen, daß der Nutzen beim Übertakten um so größer ist, je höher Auflösung und Farbtiefe eines Spieles eingestellt werden.



Powerstrip erkennt in seiner neuesten Version alle aktuellen Chips bis hin zum Geforce.

Zwei Wege zum Ziel

Daß die Taktfrequenz vom Kartenhersteller selbst ab Werk höhergesetzt wird, ist sehr selten geworden. Statt dessen sind derzeit zwei Wege üblich:

1. Der Hersteller selektiert die Chips einer Baureihe. Das heißt, er sortiert sie nach der Maximalfrequenz, die sie problemlos vertragen, und bietet entsprechend verschiedene Versionen an. Beispiele sind der Voodoo 3 (2000, 3000, 3500), TNT 2 Ultra, G400 Max oder Savage 4 (Pro, Pro Plus, Xtreme).

2. Das Übertakten der Karte per Overclocking-Tool. Mittels Schieberegler können Sie die Frequenz selbst bestimmen. Das populärste Hilfsmittel ist Powerstrip, immer mehr 3D-Karten liegen aber auch spezifische Programme mit bei.

Wie weit Sie die MHz-Zahl heraufschrauben können, ist höchst unterschiedlich und selten praxisgerecht. Aopen etwa ermöglicht im Tool seines TNT-2-Modells A3010 wahnwitzige 256 MHz. Für die Hersteller selbst kein Problem, schließlich experimentiert der Kunde auf eigenes Risiko und hat bei Schäden keinerlei Gewährleistungsanspruch. Andererseits ist die Gefahr für den Chip auch vergleichsweise gering. Durch Pixel- oder Polygonfehler zeigt er seinen Unmut über zu hohe Hertzzahlen frühzeitig an, und selbst nach heftigen Abstürzen funktioniert er in seinem Ursprungstakt normalerweise wieder tadellos.

Einen Versuch wert?

Wie unsere Testreihen ergeben haben, bringt das Übertakten der Grafikkarte um wenige Megahertz nur einen minimalen Leistungsgewinn. Zudem reagieren selbst identische Karten erstaunlich unterschiedlich: Eine Diamond Viper 770 Ultra ließ sich bis 180 MHz hochjagen, während eine andere schon bei 160 MHz schlappmachte.

Probieren können Sie es auf jeden Fall – bedenken Sie aber, daß jeder Eingriff dieser Art immer auf eigenes Risiko geschieht und bei manchen Karten auch die Garantie erlischt. Wenn auch die Gefahr einer Beschädigung sehr gering ist – ganz ausschließen kann man sie nie. Sorgen Sie für gute Kühlung und gehen Sie mit Bedacht vor, dann kann fast nichts schiefgehen. MG

Overclocking-Versuch

Auf einem AMD Athlon 700 haben wir vier aktuelle 3D-Chips so weit wie möglich (ohne zusätzliche Kühlung) übertaktet. Als Benchmark-Programm verwendeten wir Expendable in der 1024er Auflösung und 32-Bit-Farbtiefe (Voodoo 3: 16 Bit).

Ati Rage Pro

Chiptakt (MHz)	Speichertakt (MHz)	Wert
140	160	54,9 fps
150	170	56,3 fps
155	175	57,1 fps
160	180	Absturz

Matrox G400 Max

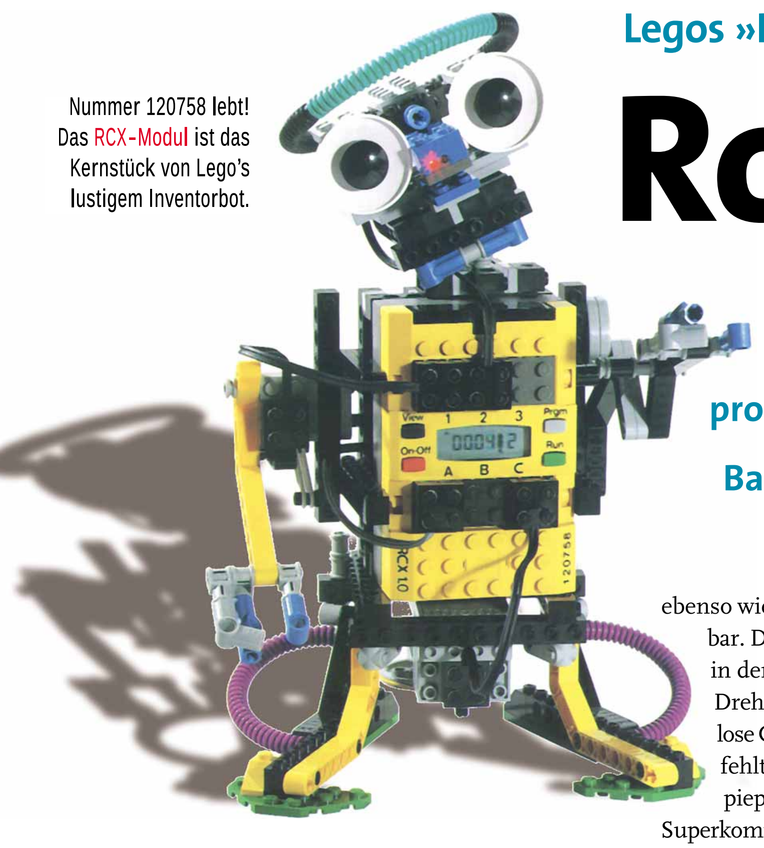
Chiptakt (MHz)	Speichertakt (MHz)	Wert
150	200	55,0 fps
165	220	58,3 fps
173	230	59,0 fps
180	240	59,5 fps
188	250	Absturz

Voodoo 3 2000

Chiptakt (MHz)	Speichertakt (MHz)	Wert
143	143	56,8 fps
150	150	58,4 fps
160	160	60,4 fps
170	170	Absturz

TNT 2 Ultra

Chiptakt (MHz)	Speichertakt (MHz)	Wert
150	183	51,3 fps
160	190	53,2 fps
170	200	55,1 fps
180	210	56,9 fps
185	220	Absturz



Nummer 120758 lebt! Das RCX-Modul ist das Kernstück von Lego's lustigem Inventorbot.

Legos »Robotics Invention System«

Robocomp

Intelligente Mini-Maschinen bauen und programmieren – das verspricht der neueste Baukasten aus der Lego-Mindstorms-Reihe.

Lego ist Kinderkram? Wer so denkt, kennt das dicke, blaue **Robotics Invention System 1.5** noch nicht – empfohlen laut Packung ab zwölf Jahren, 717 Teile, PC erforderlich. Diese Angaben klingen in der Lego-Welt ebenso imposant wie der Preis von 449 Mark.

Vorbei an Stangen, Achsen und Zahnrädern, Raupen und Reifen wühlen wir uns zum Herzstück des Sets durch, dem RCX-Baustein (Robotics Command System). In dem kompakten, gelb-grauen Kästchen steckt ein von sechs Mignon-Batterien gespeister Mini-Computer. Vier Gummitasten genügen zu seiner Bedienung: einschalten, Programm wählen, starten, Sensorwerte anzeigen. Ein LC-Display informiert über Programmnummer, Sensorsignale und Motor-Drehrichtungen.

Umwelt an RCX

Über drei Signaleingänge erhält der Baustein im Betrieb Steuerinformationen. Zwei Taster reagieren auf mechanischen Druck, ein Lichtsensor mißt die Umgebungshelligkeit in 100 Stufen. Mit einer Diode kann der zudem eine Vorlage aus nächster Nähe exakt abtasten.

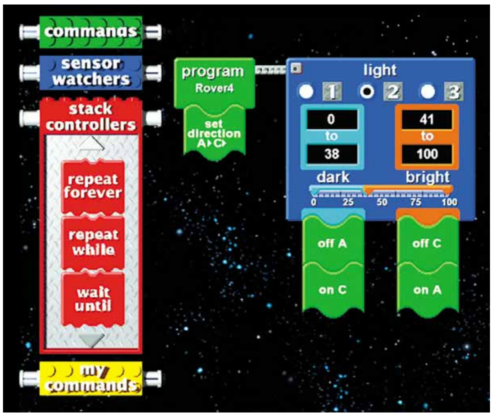
Ebenfalls drei Ausgänge dienen zur Steuerung der beiden mitgelieferten Elektromotoren; die Drehrichtung ist ebenso wie die Kraft programmierbar. Diese Kraft-Werte ergeben in der Praxis unterschiedliche Drehzahlen, eine echte stufenlose Geschwindigkeitsregelung fehlt leider. Ach ja, Melodien piepsen kann er auch noch.

Superkomfortabel, per Infrarotübertragung, haucht man dem RCX Leben, sprich Programme ein. An einen seriellen Port Ihres PCs schließen Sie das batteriegespeiste Infrarot-Sendemodul an und richten es auf die Stirnseite des RCX aus. Die Kommunikation funktioniert dabei nicht nur bis maximal 30 Meter Entfernung, sondern zudem in beide Richtungen. Das erlaubt sogar einen munteren Daten-Plausch zweier RCX-Roboter untereinander.

Robo-Dressur

Doch zurück zum PC und zur Frage, wie man einem zwölfjährigen Lego-Bastler beibringt, innerhalb einer Viertelstunde einen Roboter zu dressieren. Die Antwort: interaktives Tutorial und grafisches Programmiersystem. In deutscher Sprache und mit zahlreichen Videosequenzen wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie ein einfaches Programm basteln, ans RCX übertragen und durch die ersten Testläufe jagen.

»Basteln« ist dabei durchaus wörtlich zu nehmen. Sie programmieren, indem Sie puzzleteilartige, bunte Blöcke auf dem Bildschirm umherschieben und zusammenfügen. Ein grüner Block mit der Inschrift »on AC« bedeutet zum Beispiel, daß die an den Ausgängen A und C angeschlossenen Motoren laufen sollen. Darunter einen »wait 2«-Block kleben, und das RCX macht zwei Sekunden Pause. Ein Rechtsklick auf einen dieser Programmteile erlaubt das Ändern von Parametern wie der Länge der Wartezeit oder welche der drei möglichen Motoren starten sollen. Neben den grünen »Commando«-Befehlen gibt es blaue »Sensor Watchers«. Die werden neben das Hauptprogramm geklebt und überwachen permanent jeweils einen der drei Eingänge. Sobald sich am angeschlossenen Sensor etwas rührt, wird mit der Abarbeitung der Befehle begonnen, die unten am Sensor-Watcher-Block hängen.



Miniprogramm im RCX-Stil: Ein zweimotoriger Roboter folgt per Lichtsensor einer schwarzen Linie.

Rote Schleifen

Die roten »Stack Controller« sind diverse Befehle zur Beeinflussung des Programmablaufs, allen voran Schleifen-Anweisungen zum Wiederholen bestimmter Codeteile. Auch Sensorwerte sind dabei abfragbar: Der »repeat while«-Block spielt solange eine Melodie, bis der Lichtsensor das Verlöschen Ihrer Nachttischlampe registriert. »My com-

mands« ist Legos gelb gefärbte Bezeichnung für Befehlsgruppen. Einmal definiert, lassen sie sich von beliebigen Stellen Ihres Hauptprogramms aus aufrufen. Das spart enorm Zeit und dient zudem der Übersichtlichkeit.

Haben Sie schließlich aus diesen Grundzutaten Ihr Programmsüppchen gekocht, schicken Sie es mit zwei Mausklicks über den Infrarotsender ans RCX-Modul, den Kern jedes Robotermodells. Fünf separate Speicherplätze stehen für Ihre Software-Kreationen zur Auswahl, um ein und demselben Modell unterschiedliche Verhaltensmuster zu implantieren. Als Gute-Nacht-Roboter trällert Ihr RCX ein Liedchen, bis das Licht erlischt – als Weckroboter piept er aufgeregt, sobald die ersten Sonnenstrahlen einfallen. Nach der Übertragung ist der Mini-Computer nicht mehr auf den PC angewiesen und arbeitet brav seine Befehle ab, bis die Batterien alle sind. Dann wird's spannend: Schaffen Sie den Batteriewechsel nicht unter einer Minute, sind alle Programme im RCX sowie sein Betriebssystem vorläufig futsch und müssen neu übertragen werden, was aber selten mehr als einige Sekunden dauert (Ausnahme: ca. drei Minuten für die Firmware).

Erfindungshilfe

Um Ihrem Erfindergeist etwas Starthilfe zu geben, liefert Lego Bauanleitungen und Programme für drei Robotertypen mit. Der Roverbot weicht Hindernissen



Das Robotics Invention System 1.5 läßt nicht nur Teenager-Herzen höher schlagen.

aus, wenn eine der beiden Stoßstangen einen Druck registriert. Zudem kann er sowohl einer Lichtquelle als auch einer schwarzen Linie (Testunterlage liegt bei) folgen. Bälle werfen, artig Händeschütteln und vor Einbrechern warnen sind die Spezialitäten des Inventorbots. Kollege Acrobot vollführt akrobatische Kunst-



Unser nobelpreisverdächtiger GameStar-Colabot schenkt automatisch nach, wenn das leergetrunkene Glas abgestellt wird.

stücke und verliert dank Drucksensorik nie den Boden unter den Rädern.

Wir haben natürlich etwas viel praktischeres erfunden: den GameStar-Colabot. Endlich vergeuden wir keine wertvolle Arbeitszeit mehr mit dem Einschenken von Koffeinbrause: Glas auf den Colabot-Drucksensor stellen, der Lichtsensor checkt den Füllstand und aktiviert bei Bedarf den Flaschenkippmechanismus. Klappt mit Ein-Liter-PET-Flaschen wirklich nahezu verlustfrei…

Mehr solcher unverzichtbaren Innovationen gibt's im Internet: Unter www.legomindstorms.com finden Sie über tausend RCX-Roboter, meist mit präziser Funktionsbeschreibung und Bildchen. Dort tummeln sich Seismographen, Scanner, Alarmanlagen und sogar ein Bierdosenöffner. Auch Ihre Kreationen dürfen Sie hier weltweit ausstellen, sogar eine private Mini-Homepage ist für Sie als Lego-Mindstorms-Mitglied reserviert.

Legobots online

Apropos Internet: Wem zu seinem Erfinderglück noch Motoren, Infrarot-Fernbedienungen, Druck-, Dreh-, Licht- oder Temperatursensoren fehlen: www.legoworldshop.com füllt Ihren Baukasten und belastet Ihre Kreditkarte. In den nächsten Monaten sollen Erweiterungssets und sogar eine digitale Videokamera folgen.

Uns hat das Roboterbasteln jedenfalls eine Menge Spaß gemacht. Der grafische RCX-Code ist ein gelungener Einstieg, zumal er gekonnt an ereignisorientierte Sprachdialekte wie Visual Basic oder Delphi heranführt und weder Unterroutinen noch Schleifenkonstrukte unterschlägt. Zu den wenigen Mankos zählen neben dem stolzen Preis die spärlichen Sensoreingänge oder die nur englischsprachige Mindstorms-Website, die bei jüngeren Bastlern mehr Kopfkratzen als Geistesstürme verursachen dürfte. TSC



Ab März 2000 soll auch eine Walking Digital Video Camera keine Zukunftsmusik mehr sein.

Lego Robotics

Name	Robotics Invention System 1.5
Preis	ca. 450 Mark
Inhalt	717 Teile mit RCX-Modul, PC-Infrarotsender, 2 Drucksensoren, 1 Lichtsensor, 2 Motoren, PC-CD-ROM, Handbücher
Benötigte Batterien	6 Mignon, ein 9V-Block
PC-Anforderungen	70 MByte Festplattenspeicher, CD-ROM, Windows 95/98

Konservendosen und Computer

Ich kaufte den Aldi-PC

Einmal im Jahr gibt es zwischen Gurkengläsern und Joghurt supergünstige PCs zu kaufen. GameStar-Redakteur Jörg Langer stürzte sich ins Getümmel.

Mittwoch, 10. November '99, 8 Uhr 15. Es regnet in Strömen. Ich stehe vor einer Aldi-Filiale bei München. Meine Eltern im fernen Schwaben haben mal wieder erwähnt, daß der PC nicht läuft, den ich ihnen vor zwei Jahren günstig überlassen hatte. Da kommt die traditionelle Aldi-PC-Bescherung wie gerufen. Ein Pentium III mit 500 MHz, 64 MByte RAM, TNT 2, Soundchip, 14-GByte-Festplatte, 56K-Modem, Win 98, Word und Works plus 17-Zoll-Monitor – klingt verlockend für 2.000 Mark. Damit werde ich sie Weihnachten überraschen (gegen eine geringe Zuzahlung – wir sind Schwaben)!

8 Uhr 18

Die Warteschlange wächst. Zum Glück habe ich am Vorabend die Öffnungszeit gecheckt (halb neun). Dabei ist mir eingefallen, daß man bei Deutschlands Vorzeige-Discounter ja nur bar bezahlen kann. Nix Scheck, ec- oder gar Kreditkarte – richtige Scheine müssen her. Aber wie, nachts um elf? Dem modernen Kreditwesen sei gedankt: zwei Minuten vor Mitternacht den Maximalbetrag am Automaten abgehoben, fünf Minuten später nochmal. Macht 2.000 Piepen.

8 Uhr 20

Das Tor geht auf, die Leute stürmen los. Ich mittendrin, von Martin mit der Kamera verfolgt, beide in latenter Kriegsberichtserstatter-Stimmung. Aber weder gibt es echte Handgreiflichkeiten noch Schußwechsel oder gar geplatzte Würstchengläser zu vermelden. Nur als ein genervter Herr Diebstahlsgelüste wittert,



Der Aldi-PC mit allen Komponenten (das Modem ist intern), Software und Anleitungen.

weil ich seinen als Rammbock benutzten Aldi-PC von meinem Magen fernhalte, kommen kurz die Jäger-und-Sammler-Triebe hoch. Wobei der Sammler dominiert: Mehrere Reflexkäufer türmen gleich zwei der riesigen Kartons auf ihre Einkaufswagen.



Hastig in die Einkaufswagen beförderte Kartons enthalten das Objekt der Begierde: den preisgünstigen Aldi-PC 1999 samt Monitor und Zubehör.



Jörg Langer hat sich einen Karton geschnappt.



Gegen 20 Hunnies gibt's »1 Stück PC«.



Der PC ist gesichert, das Auto wartet.

8 Uhr 24

Zwischen Griesbrei und Gemüse erobere ich meinen persönlichen Aldi-Rechner! Ein gewichtiger Moment, zumal so eine Schachtel mit Rechner, Monitor und Zubehör doch ein paar Kilo wiegt. Dann geht's zur Kassiererin, die sich im typischen Turbomodus befindet: »Ein PC, 1.998 Mark, der nächste.« Für meine 20 Hunderter kriege ich eine Rechnung (»1 Stück Medion Personalcomputer«) und 2 Mark Rückgeld. Triumphgefühl. Beim Rausfahren meiner Trophäe frage ich mich, wieso an so einem Tag nicht um 9 Uhr alle Aldi-Märkte Deutschlands überfallen werden: Bei etwa 100 PCs pro Kaufhalle warten je 200.000 Mark in kleinen Scheinen, ganz ohne lästige Sicherheitsvorkehrungen.

9 Uhr 45

Praxis-Check. 3D- und Soundchip sind fest aufs Mainboard gelötet – doof beim Updaten. Der Riva TNT2 M 64 ist die um circa 30 Prozent langsamere Spar-Variante des 128-Bit-Originals, die vor allem bei hohen Auflösungen leichter schlappmacht. Trotzdem ein sehr schneller 3D-Chip, mit dem alle aktuellen Spiele laufen (etwa **System Shock 2** flüssig bei 1024x768). 64 MByte RAM sind okay. Das Mainboard bietet nur drei PCI- und keine AGP-Slots; eine bessere Grafikkarte kann man also nur nach Tausch des Mainboards einbauen. Gut sind die vorinstallierte Software (CDs liegen zusätzlich bei) und die große Festplatte. Der PC bootet gleich beim ersten Einschalten Windows 98, surrt allerdings ziemlich laut vor sich hin. Soundchip und Monitor bieten guten Durchschnitt, mehr hatte ich nicht erwartet. Insgesamt ein sehr solider PC zu überaus günstigem Preis – aber kein Gerät zum professionellen Herumbasteln. Doch das wollen meine Eltern gar nicht. Die sind froh, wenn sie mit dem internen Modem tatsächlich das Internet anrufen können.

19 Uhr 20

Mutter ist am Telefon: »Wir waren einkaufen, morgens um halb neun. Wir haben diesen Aldi-PC gekauft!« LA

Joystick

Logitech Wingman Extreme Digital 3D



Die neue Wingman-Generation von Logitech wurde gründlich überarbeitet und mit neuen Details versehen. Auffälligste Neuerung ist die Twist-Funktion des Sticks, ansonsten wurde die Gehäuseform komplett neu gestaltet und ein Kombianschluß für USB- und Gameport integriert. Die neue, ergonomischere Form des Griffstücks gefällt uns besser als beim Vorgänger, die Knöpfe 1 bis 5 sind problemlos erreichbar. Allerdings ist der als 8-Wege-Schalter ausgelegte Coolie-Hat zu flach geraten, was die Bedienung ein wenig unpräzise macht. Die Knöpfe 6 und 7 sind an der Basis angebracht; wenn Sie den linken Daumen an den Schubregler legen, finden Zeige- und Mittelfinger ganz automatisch die Position dieser beiden Buttons.

Grifform und Lage der Knöpfe sind eindeutig für Rechtshänder ausgelegt, mit der linken Hand ist die Bedienung deutlich schwieriger. Der Stick selbst ist etwas schwergängig, was aber nicht störend wirkt, denn präzise Lenkmanöver sind trotzdem problemlos möglich. Mit der beiliegenden Profiler-Software ist die vollständige Programmierung des Joysticks möglich, eine Shift-Taste zur Doppelbelegung fehlt allerdings. Ein schwerer Fuß mit rutschfesten Gummiringen sorgt für soliden Stand auf dem Tisch. Insgesamt ist Logitechs neuer Joystick ein gelungener Nachfolger des Extreme Digital, die Detailverbesserungen sind durchweg sinnvoll, und die Ergonomie ist mittlerweile auch in Ordnung. WR

→ www.logitech.com

Extreme Digital 3D

Typ:	Joystick
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
• gute Ergonomie • USB- und Gameport • sehr standfest	• Coolie-Hat zu flach • nur für Rechtshänder geeignet

Praxistest (50%)	2,1
Ausstattung (30%)	2,6
Ergonomie (20%)	2,3

Fazit: Guter, sauber gefertigter Universal-Joystick. Für praktisch alle Einsatzgebiete bestens geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Joystick

Wingman Attack



Fast wie Zwillinge gleichen sich die beiden neuen Joysticks von Logitech. Trotzdem unterscheidet sich der Wingman Attack vom Wingman Extreme 3D in mehreren Disziplinen. So muß der Attack auf vier Knöpfe, Twistfunktion des Griffs, Coolie-Hat und Programmierfähigkeit der Tasten verzichten. Angemeldet wird er im Betriebssystem als ein 4-Tasten-3-Achsen-Joystick, mehr ist nicht nötig. Basis und Griffstück sind bei beiden Modellen identisch, ebenso die mechanische Ausführung. Anschluß an Ihren PC findet der Knüppel ausschließlich über den Gameport.

In unserem Praxistest schlug sich der neue Logitech-Knüppel in allen Disziplinen wacker, bei Flugsimulationen wie Rennspielen fühlte er sich gleichermaßen wohl. Für Linkshänder ist er aufgrund der ausgeprägten Grifform allerdings nur sehr bedingt geeignet. Während sich das große Modell an versierte Anwender mit Bedarf an Programmierfunktionen wendet, kann man den Attack auch Einsteigern wärmstens empfehlen. Anschluß und Kalibrierung werden in der Bedienungsanleitung so ausführlich erklärt, daß mit Sicherheit niemand eine Hotline bemühen muß. Der Wingman Attack bietet erfreulich gute mechanische Qualität und ordentliche Ergonomie zu günstigem Preis. Dafür küren wir ihn zum Preistip in unserem Einkaufsführer. WR

→ www.logitech.com

Extreme Attack

Typ:	Joystick
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 40 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
• gute Ergonomie • einfach zu installieren • preiswert	• nur Gameport-Anschluß • nur für Rechtshänder geeignet

Praxistest (50%)	2,7
Ausstattung (30%)	2,9
Ergonomie (20%)	2,3

Fazit: Gut verarbeiteter und preiswerter Standard-Joystick. Sehr vielseitig und einfach verwendbar.

GameStar Gesamtnote: 2,7

MIDI-Keyboard

Dancestation MK-125



Die Evolution **Dancestation** ist nicht nur ein vollwertiges MIDI-Keyboard: Mit der mitgelieferten **Dancestation**-Software verwandeln Sie das Gerät in einen aufwendigen, aber trotzdem leicht bedienbaren Sample-Editor. Alle 25 Tasten sind mit einer Wave-Datei (Sample) belegbar und in einem Editorfenster zu plazieren. Damit können Sie innerhalb kürzester Zeit den ersten Track aus einzelnen Samples zusammenstellen. Die Bedienung ist denkbar einfach zu erlernen. Mit den vielfältigen Verstell- und Eingriffsmöglichkeiten können Sie einem »selbstkomponierten« Musikstück ohne weiteres einen professionellen Anstrich verpassen. Auf der beigelegten CD sind bereits 1.000 vorbereitete Samples in verschiedenen Tempi enthalten. Wem das nicht genügt, der kann auf zahlreich erhältliche Sample-CDs oder selbst aufgenommene Wave-Dateien zurückgreifen.

Die **Dancestation** ist trotz der Funktionsvielfalt kein Nur-Profi-Gerät, ganz im Gegenteil. Auch vollkommen Tasten-Unkundige durchschauen das Prinzip der grafischen Benutzer-Oberfläche sehr schnell. Angehende Alleinunterhalter haben die Möglichkeit, mit einer selbst definierten Tastenbelegung eine komplette Band zu simulieren, dabei sind bis zu 25 Spuren gleichzeitig abspielbar. WR

→ www.dancestation.com



Der Sample-Editor bietet viele Einstellungen.

Dancestat. MK-125

Typ:	MIDI-Keyboard
Hersteller:	Evolution
Preis:	ca. 270 Mark
Hotline:	(06241) 98 95 00

Pro	Kontra
• einfacher Anschluß	• keine MIDI-Software
• gute Editor-Software	• kein Netzteil
• leicht erlernbar	

Leistung (60%)	1,7
Ausstattung (30%)	2,5
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Empfehlenswert für alle, die sich sonst an kein Instrument trauen. Hier wird's Ihnen leichtgemacht.

GameStar Gesamtnote: 2,0



Force-Feedback-Gamepad

Hammerhead FX

Das **Hammerhead FX** hat Interact in Kooperation mit dem Grafikkarten-Spezialisten 3Dfx entwickelt. Aus der Zusammenarbeit entstand ein neues Gamepad mit ungewöhnlichen Eigenschaften: das erste Pad mit Dual-Analog-Controller. Hierbei werden zwei analoge Joysticks zur Steuerung von Bewegungsabläufen in vier Achsen verwendet. Zweites Novum ist die sogenannte Rumble-Feedback-Technologie, die mit Hilfe von Direct Input (einem Teil von DirectX ab der Version 5.0) Force-Feedback-Effekte produzieren kann. Die sonstige Ausstattung entspricht mit zehn Knöpfen und einem gut erreichbaren digitalen Steuerkreuz dem Klassenstandard.

Im Praxistest mit **Need for Speed 4** zeigten sich auch schnell die Vorteile der doppelten Ministicks. Der Wagen ist sehr leicht zu kontrollieren, indem Sie mit dem einen Stick Gas geben oder bremsen und mit dem anderen steuern. Nur die Ergonomie ist nicht ganz gelungen, das Pad liegt aufgrund der Rumble-Motoren und der umfangreichen Elektronik etwas klobig in der Hand. Von den sechs Knöpfen auf der Oberseite erwischt man zudem leicht einmal zwei gleichzeitig. Für die Rumble-Effekte muß das Pad durch zwei Mignon-Batterien oder ein (nicht mitgeliefertes) Netzteil mit Strom versorgt werden. Die erreichbare Effekt-Stärke ist nicht sehr hoch, aber immerhin deutlich spürbar. Rauhe Bodenbeläge oder harte Rempler veranlassen das **Hammerhead** sogar zu recht heftigen Reaktionen. Insgesamt witzig, aber nicht unbedingt ein echter Kaufgrund. Die beiden Analog-Joysticks sind da schon um einiges nützlicher. WR

→ www.interact-europe.com

Hammerhead FX

Typ: Gamepad
Hersteller: Interact
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (04287) 12 51 13

Pro	Kontra
• vier analoge Achsen • umfangreiche Software • solide verarbeitet	• nur Gameport-Anschluß • zu klobig

Praxistest (50%): 2,2
Ausstattung (30%): 2,0
Ergonomie (20%): 2,7

Fazit: Der Idee mit den beiden Joysticks ist toll, die Rumble-Funktion nicht mehr als ein netter Gag.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Joystick

Cyclone Digital



Mit ihrem neuen Joystick **Cyclone Digital** stößt Interact in die 100-Mark-Preisklasse vor. Die Ausstattungsliste liest sich vielversprechend: neun per Shift-Taste doppelt programmierbare Buttons, 8-Wege-Coolie-Hat, Twist-Funktion und zweifach ausgelegte Schubregler. Die Kontrollen des **Cyclone Digital** sind symmetrisch , so daß Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut damit zurechtkommen sollten. Zeitgemäß sind auch die Anschlußmöglichkeiten, wahlweise am Gameport oder an der USB-Buchse findet er Kontakt.

Im Praxistest fiel zuerst auf, daß der Stick keine eindeutige Mittelstellung hat. In Verbindung mit dem geringen Gegendruck provoziert das ausgeprägte Taumelbewegungen bei Rennspielen wie **Need for Speed**. Der Wagen ist nur mit viel Konzentration auf einer geraden Spur zu halten. Bei Flugsimulationen ist der Cyclone dann wieder in seinem Element, die große Handauflage ermöglicht auch über längere Zeit ermüdungsfreies Spielen: Der geringe Gegendruck macht sich hier nicht so negativ bemerkbar. Die symmetrische Auslegung verlangte beim Design des Griffs Kompromisse, für mittelgroße bis große Hände ist er noch gut geeignet. Für kleine Hände ist der Stick aber schlicht zu groß, der Daumen muß sich nach dem unpräzisen Coolie-Hat ordentlich strecken. Die Verarbeitungsqualität ist dem Preis entsprechend gut. WR

→ www.interact-europe.com

Cyclone Digital

Typ: Joystick
Hersteller: Interact
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (04287) 12 51 13

Pro	Kontra
• einfacher Anschluß • gute Software	• zu wenig Gegendruck • zu großer Griff • unpräziser Coolie-Hat

Praxistest (50%): 3,0
Ausstattung (30%): 2,5
Ergonomie (20%): 3,5

Fazit: Für die gezeigte Leistung ist der Cyclone zu teuer. Die Konkurrenz bietet mehr für weniger Geld.

GameStar Gesamtnote: 3,0

Lautsprecher-System

Terratec Sub Session



Mit dem **Sub Session**-Soundsystem von Terratec sind die Zeiten der flauen Töne am Computer endgültig vorbei. Der separate Verstärker kann auf gleich sechs Endstufen zurückgreifen: Je zwei eigenständige Verstärkereinheiten für die Satelliten (Mitten und Höhen), plus zwei gebrückte Endstufen für den Subwoofer. Insgesamt ergibt das eine Leistung von 100 Watt (RMS), die dem System zu einem wuchtigen, durchschlagenden Sound verhelfen. Die Pegelfestigkeit ist hervorragend, detonierende Raketen werden genauso knackig und dynamisch wiedergegeben wie CD-Musik. Angst vor Überlastung der Lautsprecher brauchen Sie aber nicht zu haben, denn alle Systeme sind durch eine Schutzschaltung gegen Überspannung, Unterspannung, Überlastung inklusive Kurzschluß, Temperaturdrift und plötzliche Temperaturspitzen aktiv geschützt.

Der Verstärker hat keine üblichen Drehknöpfe für Höhen und Bässe, sondern einen sogenannten »Attitude«-Regler, der das Lautstärke-Verhältnis zwischen Hoch- und Mitteltönern verändert. Der zweite Knopf, mit der Bezeichnung »Sub«, ist nur für den Subwoofer zuständig. Ein Lautstärke-Potentiometer, das alle Kanäle gleichzeitig beeinflußt, rundet die Ausstattung ab. Die restlichen Daten sind ebenfalls nicht von Pappe: Holz-MDF-Gehäuse mit magnetisch abgeschirmten Audax-Lautsprechern sowie ein Preis von rund 880 Mark klingen schon verdächtig nach einer Hifi-Anlage. Diesen Vergleich muß das Sub-Session-Set auch nicht fürchten. Eine Schwachstelle konnten wir allerdings doch noch finden: Der Verstärker hat nur einen Line-In-Eingang, beim Preis des Sets ist uns das zu wenig. WR

→ www.terratec.de

Sub Session

Typ: Lautsprecher-Set
Hersteller: Terratec
Preis: ca. 880 Mark
Hotline: (02157) 817 90

Pro	Kontra
• extrem pegelfest	• sehr teuer
• sehr guter Klang	• nur ein Eingang
• exzellent verarbeitet	

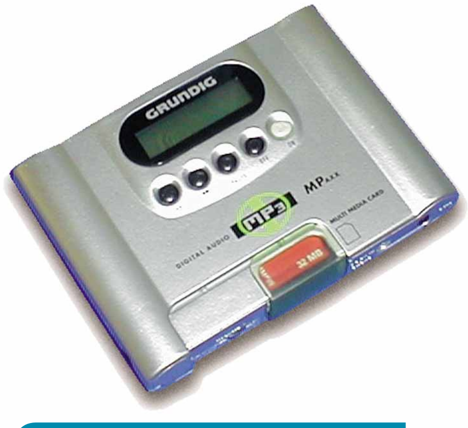
Kriterium	Note
Klang (60%)	1,7
Max.-Pegel (20%)	1,4
Handhabung (20%)	2,2

Fazit: Das Terratec-Set macht nicht nur am Computer eine gute Figur – fast schon eine Hifi-Anlage.

GameStar Gesamtnote: 1,7

MP3-Player

Grundig MPaxx



Das Musikformat MP3 ist schick und in. Auch der renommierte Hersteller Grundig hat das erkannt und schickt einen Player namens **MPaxx** ins Rennen. Serienmäßig mit einer 32-MByte-Speicherkarte versehen, nimmt er etwa eine halbe Stunde Musik in der 128er Standard-Bitrate auf. In einem zweiten Fach lassen sich weitere 32 MByte in Form einer Multimedia-Card unterbringen, für doppelte Spielzeit. Auf der beigelegten CD finden sich verschiedene Tools zum Kodieren und Dekodieren von Wav-Files sowie eine komfortable Lade-Software zum Übertragen der MP3-Dateien an den Player. Betrieben wird das Gerät mit zwei Mignon-Batterien, die eine Spieldauer von bis zu 14 Stunden ermöglichen.

Ein Ärgernis bei allen MP3-Playern sind die langen Download-Zeiten vom Rechner zum Abspielgerät. Ein 6-MByte-MP3 läßt sich gute zehn Minuten Zeit, bis es auf die Media-Card geschrieben ist. Grundig bietet zu diesem Zweck demnächst eine separate Card-Station an, die den Datentransfer ohne Player mit kürzeren Ladezeiten ermöglicht. Preis und Liefertermin dafür stehen noch nicht fest. Der Klang des **MPaxx** ist mit dem beigelegten Ohrhörer gerade noch in Ordnung. Mit einem qualitativ besseren Lauscher hört sich der Grundig-Winzling um einiges besser an, bleibt allerdings immer noch weit von der CD-Qualität entfernt, dieses Manko betrifft aber alle MP3-Player. Die Wiedergabegüte ist stark abhängig vom verwendeten Musikmaterial und dem Aufwand, der bei der Erstellung der MP3-Datei betrieben wird. Die Bedienung ist sehr einfach, alle Funktionen lassen sich bequem über ein Menü aktivieren. WR

→ www.grundig.de

MPaxx

Typ: MP3-Player
Hersteller: Grundig
Preis: ca. 400 Mark
Hotline: (01805) 30 21 22

Pro	Kontra
• klein und leicht • sparsamer Stromverbrauch	• sehr teuer • lange Ladezeiten • schwacher Ohrhörer

Klang (60%): 2,8
Ausstattung (30%): 2,7
Handhabung (10%): 2,0

Fazit: Schicker kleiner Player, der die Möglichkeiten des MP3-Formats gut ausnutzt. Leider sehr teuer.

GameStar Gesamtnote: 2,7

MP3-Player

Pine Dmusic



Nur etwa halb so groß wie der Grundig-Player ist der **Dmusic** von Pine. Dennoch bietet er zwei Mignon-Batterien Platz, die dem Winzling eine Spieldauer von zehn Stunden ermöglichen. Die Grundausstattung mit 32 MByte genügt für eine halbe Stunde Musik in 128-KBit-Qualität. Mit einer zusätzlichen 32-MByte-Smart-Card (etwa 170 Mark) läßt sich die Spielzeit verdoppeln. Der Ohrhörer ist zwar etwas besser als der des **MPaxx**, eine Offenbarung ist er aber ebenfalls nicht. Unsere Empfehlung: Kaufen Sie einen vernünftigen Kopfhörer dazu, es lohnt sich. Das Gerät wiegt mit Batterien circa 100 Gramm und läßt sich ohne weiteres in einer Hemdtasche unterbringen. Dank Parallelport-Anschluß geht der Datei-Transfer etwas flotter vonstatten als beim Grundig, die mitgelieferte Software ist selbsterklärend einfach.

Eine Besonderheit des **Dmusic** ist seine Voice-Recording-Funktion. Damit läßt sich der kleine Player auch als Diktier- oder Langzeitaufnahmegerät bei Vorlesungen oder Konferenzen nutzen, 2:15 Stunden passen auf eine 32-MByte-Karte. Die Tonqualität ist dabei zwar schwach, aber für Sprachaufzeichnungen durchaus ausreichend. Bei der Musikwiedergabe konnte sich der **Dmusic** nicht sonderlich vom **MPaxx** abheben, mehr ist anscheinend nicht drin bei MP3. Wenn Ihre Musikdateien einen ID3-Tag besitzen, wird die Angabe von Titel und Interpret durch das gut ablesbare Display gescrollt. WR

→ www.pinegroup.com

Dmusic

Typ: MP3-Player
Hersteller: Pine (Maxtek)
Preis: ca. 390 Mark
Hotline: (01805) 62 98 35

Pro	Kontra
• sehr klein • Voice-Recorder-Funktion • informatives Display	• teuer • teurer Zusatzspeicher

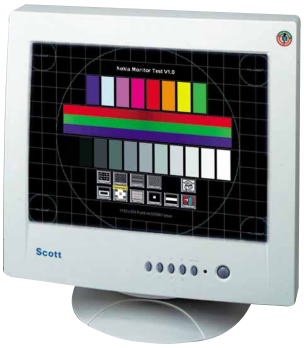
Klang (60%): 2,6
Ausstattung (30%): 2,5
Handhabung (10%): 2,2

Fazit: Die Sprachaufzeichnung vergrößert den Nutzen erheblich. Ein empfehlenswertes Gerät.

GameStar Gesamtnote: 2,5

17-Zoll-Monitor

Scott 772



Die Bildröhre des **Scott 772** stammt von LG-Electronics, sie bietet eine 0,28 Millimeter-Lochmaske und eine sichtbare Bilddiagonale von 40 Zentimetern. Mit der Bildqualität waren wir nicht zufrieden; bei einer Auflösung von 1024 mal 768 sind Geometrieabweichungen bereits mit bloßem Auge zu erkennen. Die Helligkeitsverteilung des TCO-95-Monitors ist dagegen sehr gleichmäßig. Bei der 1024er-Auflösung erreicht er 85 Hz Bildwiederholrate. Die maximale Horizontalfrequenz beträgt 72 kHz.

Alle Einstellungen sind über ein gut strukturiertes Bildschirm-Menü zu verstellen, Helligkeit und Kontrast lassen sich mit separaten Tasten regeln. Der Strombedarf ist sehr niedrig, mit durchschnittlich 76 Watt zeigt sich der Scott-Monitor äußerst sparsam. Computer-Discount 2000 bietet 36 Monate Garantie inklusive kostenlosem Vor-Ort-Service. WR

→ www.cd-2000.de

Scott 772

Typ: 17-Zoll-Monitor
Hersteller: Computer-Discount 2000
Preis: ca. 430 Mark
Hotline: (0 26 30) 93 10

Pro	Kontra
• geringer Stromverbrauch • gute Helligkeitsverteilung	• sichtbare Geometriefehler

Kriterium	Note
Bildqualität (60%)	3,5
Ausstattung (30%)	2,5
Handhabung (10%)	2,3

Fazit: Der Scott 772 ist ein preiswertes Schnäppchen für alle, denen Bildqualität nicht über alles geht.

GameStar Gesamtnote: **3,1**

CD-RW-Brenner

Traveller 4420



Der externe CD-RW-Brenner von Freecom kommt im trendigen, halbdurchsichtigen Kunststoffgehäuse daher. Das Gerät ist kaum zwei Zentimeter hoch und wiegt ohne Akku knapp 450 Gramm. Es brennt CD-Rs und CD-RWs mit vierfacher und liest eingelegte Medien mit maximal 20facher Geschwindigkeit. Anschluß bekommt das **Traveller 4420** über verschiedene, nicht zum Lieferumfang gehörende Kabelsätze, zur Auswahl stehen Parallel-Port, PC-Card (PCMCIA) oder USB. Eine Firewire-Connection soll demnächst folgen. Preise der Kabel: zwischen 80 und 120 Mark zusätzlich.

Unsere Audio-CD brannte er in nur 18:39 Minuten, ein guter Wert. Die Daten-CD brauchte etwas länger, 20:19 Minuten sind aber noch in Ordnung. Alle Schnittstellen funktionierten problemlos. Der mitgelieferte Akku reicht zum Brennen von zwei bis drei CDs. WR

→ www.freecom.de

Traveller 4420

Typ: CD-RW-Brenner
Hersteller: Freecom
Preis: ca. 900 Mark
Hotline: (0 30) 61 12 99 00

Pro	Kontra
• klein und leicht • transportabel • Akku-Betrieb	• sehr teuer • keine Kabel beigelegt

Kriterium	Note
Leistung (60%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,5
Handhabung (10%)	2,1

Fazit: Ein vielseitiges Gerät für den mobilen Einsatz, allerdings zu einem horrend hohen Preis.

GameStar Gesamtnote: **2,2**

CD-RW-Brenner

Aopen CRW 9624



Aopens interner Atapi-Brenner brennt CD-Rs mit 6facher, beschreibt CD-RWs mit 4facher und liest CDs mit 24facher Geschwindigkeit. Für unsere Test-Audio-CD benötigte er 12:20 Minuten, ein guter Wert. Beim Schreiben von Daten auf eine CD-RW fiel die Leistung etwas ab, 20:26 Minuten bedeuten nur noch Durchschnitt. Der Schreibpuffer-Speicher ist mit 2 MByte ordentlich groß bemessen.

Der Lieferumfang ist spartanisch: Als Brennsoftware liegt Nero-Burning 4.0 bei, ansonsten finden sich nur noch Schrauben und ein Audiokabel in der Packung. Das englischsprachige Handbuch erklärt nur die notwendigsten Fakten des Einbaus; Inhaltsverzeichnis und Fehlerbeschreibungen sucht man vergebens. Insgesamt zeigte der **CRW 9624** klassenüblich gute Ergebnisse. Aopen gewährt 12 Monate Garantie. WR

→ www.aopen.nl

CRW 9624

Typ: CD-RW-Brenner
Hersteller: Aopen
Preis: ca. 550 Mark
Hotline: (0 18 05) 55 91 91

Pro	Kontra
• gut verarbeitet • schnell bei CD-Rs • einfacher Anschluß	• keine Medien mitgeliefert • dürftiges Handbuch

Kriterium	Note
Leistung (60%)	2,2
Ausstattung (30%)	3,0
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Der Aopen-Brenner zeigt keine besonderen Highlights, das Preis-Leistungsverhältnis ist ok.

GameStar Gesamtnote: **2,4**

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

Prozessoren

Ich habe einen Pentium II/350 in meinem Rechner und möchte jetzt auf einen Pentium III/500 aufrüsten. Kann ich den neuen Pentium einfach auf das alte Mainboard setzen, oder gibt es irgend etwas wichtiges zu beachten?

Michael Lis

GameStar So einfach geht's leider nicht. Der Pentium III und auch die neueren Celerons mit Level-2-Cache auf dem Chip verlangen ein angepaßtes Bios. Deswegen sollten Sie sich zuerst die aktuellste Bios-Version für Ihr Mainboard besorgen. Auf der Webseite des Herstellers finden Sie detaillierte Informationen darüber, welche Prozessoren von welcher Version unterstützt werden. Dort können Sie das Bios-Update auch herunterladen. Die genaue Anleitung des Update-Vorgangs finden Sie meist in einer der Software beigefügten Text-Datei. Da Ihr Board bereits einen Chipsatz für 100 MHz Bustakt besitzt, stehen die Chancen für eine Unterstützung des Pentium III gar nicht schlecht.

Arbeitsspeicher

Vor kurzem habe ich meinem zwei Jahre alten Pentium 133 mit 16 MByte eine Speichererweiterung gegönnt. Dazu habe ich einen weiteren 16 MByte großen Chip gekauft. Nach dem Einbau zeigt das Bios aber immer noch den alten Wert mit den ursprünglichen 16 MByte an. In der Anleitung steht, daß der zusätzliche Speicher automatisch erkannt wird. Brauche ich jetzt ein neues Bios, und woher bekomme ich das?

Christian Reichenberger

GameStar Wenn Sie nur einen einzelnen RAM-Baustein gekauft und eingebaut haben, kann das Bios den neuen Speicher nicht erkennen. PS-2-Speicher wird nur registriert, wenn eine »Bank« komplett besetzt ist. Eine solche Bank besteht bei diesem Speicher-Typ immer aus zwei Bausteinen. Auch ein neues Bios würde an dieser technisch bedingten Tatsache nichts ändern. Statt eines einzelnen 16-MByte-Riegels wären also



PS2-Speichermodule können nur paarweise eingesetzt werden. Einzeln bleiben sie für das Bios unsichtbar.

zwei mit je 8 MByte die richtige Wahl gewesen. Trotzdem ist der Kauf nicht umsonst: Wenn Sie den Rechner mit einem zweiten Modul à 16 MByte bestücken, kann das Bios den Speicher auch erkennen und müßte dann korrekt 48 MByte Gesamtspeicher anzeigen.

Prozessor-Tuning

Ich besitze ein Gigabyte-Mainboard mit einem Pentium 200 MMX. Ich würde ihn gerne übertakten, um ein wenig mehr Leistung rauszuquetschen, aber egal wie ich den Multiplikator verstelle, beim Booten werden immer nur 200 MHz angezeigt. Ich habe auch schon versucht, die Spannung von 2,8 auf bis zu 3,5 Volt zu erhöhen, aber es rührte sich genauso wenig. Gibt es denn keine Möglichkeit, diesen Prozessor zu tunen?

Stefan Puppe



Pentium-MMX-Prozessoren laufen nur mit fest eingestellten Multiplikatoren. Da helfen auch keine Tricks oder Manipulationen.

GameStar Alle neueren Intel-Prozessoren haben (seit etwa anderthalb Jahren) einen fest eingestellten Multiplikator, an dem auch mit Tricks nicht zu rütteln ist. Auf neueren Boards ließe sich höchstens der Bustakt von 66 auf 75 MHz stellen, was eine leichte Steigerung auf 225 MHz ergäbe. Der Nutzen, der sich daraus ergibt, steht aber in keinem Verhältnis zum Preis eines neuen Mainboards. Die Experimente mit der Versorgungsspannung sollten Sie allerdings nicht weiter betreiben: 3,5 Volt sind für den MMX eindeutig zu hoch. Ein Wunder, daß er sich nicht mit einem Rauchwölkchen verabschiedet hat!

Betriebssystem

Seit ich einen CDRW-Brenner in meinen Computer eingebaut habe, kann ich viele Spiele nicht mehr über mein CD-ROM-Laufwerk spielen. Ich würde aber gerne das schnellere CD-ROM zum Spielen verwenden, es ist als Master und der Brenner als Slave konfiguriert. Installieren kann ich alles mit dem CD-Laufwerk, aber wenn ich ein Spiel starte, muß die CD im Brenner liegen, sonst funktioniert es nicht. Wie kann ich das ändern?

Andreas Merten

GameStar Spiele verlangen meist nach der ersten verfügbaren CD-ROM im System. Das muß nicht zwangsläufig das Master-Laufwerk sein. Unter Windows ist die Verteilung der Laufwerkbuchstaben das entscheidende Kriterium für die Reihenfolge. Sie wird in der Systemsteuerung eingestellt, die Sie über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System« erreichen. Wählen Sie dort im Geräte-Manager das CD-ROM-Laufwerk aus, das den ersten Buchstaben nach der Festplatte erhalten soll. In den beiden Auswahlfenstern sollte der gleiche Buchstabe stehen. Wiederholen Sie das Ganze für das zweite Laufwerk mit dem darauffolgenden Buchstaben. Nach dem Neustart des Rechners befindet sich das CD-ROM-Laufwerk dann vor dem Brenner und wird auch von Spielen korrekt angesprochen. Unter Win 95 erfordert der Tausch übrigens einen Zwischenschritt, da bereits belegte Buchstaben nicht zur Auswahl gestellt werden.

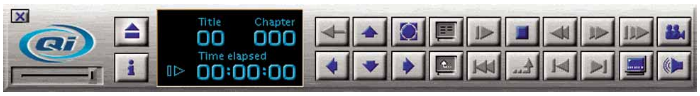


Mit den Auswahlboxen unten können Sie den Laufwerkbuchstaben für Windows zwingend festlegen. In beiden Feldern muß dazu derselbe Buchstabe eingetragen sein.

DVD-Laufwerke

Ich besitze einen Pentium II/350 MHz, 128 MByte RAM, eine ATI 3D Rage Pro sowie eine Soundblaster-64-Soundkarte. Brauche ich außer einem DVD-Laufwerk und Software noch irgend etwas zum Abspielen von DVD-Videos auf meinem PC? *Markus Hoffmann*

GameStar Eigentlich nicht, mit der ATI Rage Pro und dem Pentium II/350 sind Sie für dieses Vorhaben bereits bestens gerüstet. Der Cinemaster-Software-Player, der den ATI-Grafikkarten beiliegt, ist einer der besten auf dem Markt, und die Soundblaster 64 ist auch zum Durchschleifen eines Dolby-Surround-Signals geeignet. Beste Voraussetzungen also für einen gepflegten Filmabend vor dem Monitor. Wenn Ihr Computer in der Nähe des Fernsehers steht, sollten Sie allerdings die große Mattscheibe des TV-Geräts vorziehen. Die Filme lassen sich dort viel besser genießen.



Der Cinemaster-DVD-Player findet auch bei ATI-Karten wie der Rage Pro Verwendung. Das Aussehen der Bedienungsoberfläche kann leicht variieren.

Prozessor-Tuning

Vor kurzem habe ich versucht, meinen Prozessor, einen Intel Celeron mit 333 MHz, zu übertakten. Dies ist mir auch beim ersten Testlauf gut gelungen, als der Prozessor mit 416 MHz lief. Als ich den PC zum zweiten Mal hochfahren wollte, war er nicht mehr in der Lage, Windows zu starten. Versuche, Windows über DOS zu installieren, schlugen fehl und die Startdiskette war ebenso nutzlos. Wie kann das eigentlich passieren?

Ralph Schmitt

GameStar Bei Ihren Tuning-Maßnahmen haben Sie anscheinend einen wichtigen Punkt übersehen. Durch das Heraufsetzen des Bustakts von 66 auf 83 MHz läuft der Prozessor zwar mit 416 MHz. Aber der PCI-Bus, an dem auch der EIDE-Controller für die Festplatten hängt, wird dann mit einem Bustakt von 41,5 statt mit den üblichen 33MHz betrieben. So eine Steigerung machen die meisten Controller nicht mehr mit, die Folge sind Schreibfehler und unkontrollierte Zugriffe auf die Festplatte sowie das Dateisystem. Setzen Sie den Systemtakt wieder zurück auf 66 MHz. Sollte der Computer immer noch nicht starten, müssen Sie wohl die Festplatte mit fdisk neu einrichten und formatieren: Wegen des zerstörten Dateisystems gibt es mit ziemlicher Sicherheit keine Rettung für Ihre Daten. Auch die Windows-Bootdiskette ist hier leider machtlos. Anschließend installieren Sie Windows neu.

3D-Technik

Ich habe mir eine tolle neue Grafikkarte mit vielen Features gekauft, zum Beispiel einem Z-Buffer. Was ist das eigentlich, und was bringt er mir als Anwender?

Sebastian J. Honnen

GameStar Der Z-Buffer ist ein Teil des Grafikspeichers bei 3D-Karten, in dem die Tiefenwerte der Polygon-Eckpunkte (Z-Koordinaten) abgelegt werden. Damit ermittelt die Karte, welche Polygone auf dem Bildschirm zu sehen sind und welche nicht, und sortiert sie dementsprechend. Ohne oder bei fehlerhafter Z-Buffer-Funktion kann es zum berüchtigten Clipping kommen, bei dem eigentlich unsichtbare Objekte immer wieder fehlerhaft durchblitzen. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

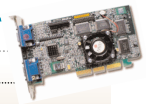
tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

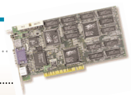
Einkaufsführer 1/2000

2D/3D-Kombikarten



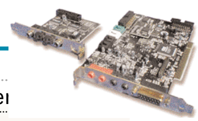
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Elsa Erazor X	1,6	600 Mark	1/2000	(0241) 606 51 22	ausgereifte Treiber, sehr schnell
NEU	2	Guillemot 3D-Prophet	1,6	550 Mark	1/2000	(0211) 338 00 33	TV-Ausgang, Tuning-Tool im Treiber
NEU	3	CL 3D Blaster Geforce 256	1,7	520 Mark	1/2000	(089) 992 87 10	sehr schnell, gutes Kontroll-Panel
UPDATE	4	Matrox Millennium G400 Max	1,8	600 Mark	8/99	(089) 61 44 74 33	sehr gute Bildqualität, sehr schnell
UPDATE	5	Asus AGP 3800 Deluxe U.	1,9	460 Mark	8/99	(02102) 44 97 12	sehr schnell, inklusive 3D-Brille
NEU	**Preistip:**	3Dfx Velocity 100	2,5	150 Mark	1/2000	(08105) 17 76 17	schnelle Voodoo-3-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Miro HiScore2 3D	2,5	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
UPDATE	2	Metabyte Wicked 3D	2,6	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
UPDATE	3	Hercules Stingray 2	2,6	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
UPDATE	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	2,6	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
UPDATE	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	2,6	280 Mark	6/98	(089) 992 87 10	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
NEU	**Preistip:**	3Dfx Voodoo 2 1000	2,5	180 Mark	1/2000	(01805) 17 76 17	zuverlässige Karte mit Voodoo-2-Chipsatz

Soundkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Terratec Soundsystem DMX	1,3	250 Mark	9/99	(02157)817 90	alle 3D-Standards, hervorragende
	2	Soundblaster Live	1,4	330 Mark	12/98	(089) 992 87 10	exzellenter Klang, EAX-Technologie
	3	Terratec Xlerate pro	1,4	150 Mark	8/99	(02157) 817 90	guter Sound, gute Ausstattung
	4	Videologic Sonic Vortex 2	1,5	140 Mark	8/99	(06103) 934 70	Digitalausgang, preisgünstig
	5	Diamond MX 300 Monster	1,5	140 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
	Preistip:	Soundblaster 16 PnP	3,0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

DVD-Laufwerke



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Pioneer DVD-A03S	1,9	220 Mark	9/99	(02154) 91 33 56	sehr schnell, sehr gute Fehlerkorrektu
2	Aopen DVD-9632	2,0	240 Mark	9/99	(01805) 55 91 91	sehr schnell und zuverlässig
3	Actima 6x DVD	2,0	230 Mark	8/99	(040) 70 20 03 20	schnell, mit guter Fehlerkorrektur
4	Toshiba SD-M1212	2,1	200 Mark	9/99	(01805) 83 43 73	hohe Übertragungsrate, sehr zuverlässig
5	Samsung SD-606	2,7	200 Mark	9/99	(01805) 12 12 13	hohe CD-Datenrate, gut verarbeitet
Preistip:	Cyberdrive DM 822D	3,3	170 Mark	9/99	(02102) 380 60	preiswerter Einstieg in die DVD-Technik

CD-ROM-Laufwerke



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	100 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	90 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Plextor PX-R820Ti	1,6	600 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
UPDATE	2	Teac CD-R58S	1,7	530 Mark	9/99	(0611) 71 58 54	sehr schneller 8fach-SCSI-Brenner
	3	Sony CRX 100E	1,9	380 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
	4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	450 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
	5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	300 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Die neuen Geforce-Karten nehmen auf Anhieb die ersten drei Plätze unserer Bestenliste in Anspruch. Bei allen anderen 3D-Karten haben wir die Wertungen nach unten korrigiert.

17-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	750 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Ausstattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1,8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
3	Eizo T68	1,8	1.790 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
4	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Logitech Wingman Gamepad	1,8	50 Mark	10/99	(069) 93 03 21 66	hervorragendes Allround-Pad
2	Gravis Gamepad Pro	2,0	50 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Microsoft Sidewinder Pad	2,0	70 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	vier Pads koppelbar, sehr robust
4	Gravis Xterminator	2,1	100 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	komplette Ausstattung, Analogstick
5	Primax Conqueror Pro	2,1	50 Mark	10/99	(06042) 963 90	ergonomisch, sehr gutes Steuerkreuz
Preistip:	Saitek X6-30	3,3	20 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	für den Preis gute Allroundeigenschaften

Joysticks bis 80 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Saitek Cyborg 2000	2,3	80 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, sehr präzise
2	Fanatec Hellfire	2,5	50 Mark	10/99	(06021) 84 06 53	sehr guter Flugsimulationsstick, günsti
3	Saitek X8-30	2,5	60 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	sehr exakt, tolles Throttle
4	Genius F-23 Digital	2,6	80 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	üppige Ausstattung, USB-Anschluß
5	Logitech Wingman Attack	2,7	40 Mark	1/2000	(069) 92 03 21 66	gut verarbeiteter, preiswerter Standard-Joystick (NEU)
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,9	40 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, Widerstand einstellbar

Joysticks über 80 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder PP	1,9	120 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, hervorragender Allrounder
2	Saitek Cyborg 3D	2,0	130 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	umfangreich einstellbar, exakter Stick
3	CH F-16 Combatstick	2,3	130 Mark	10/99	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Genius F-31D	2,5	100 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	gute Verarbeitung, komplette Ausstattung
5	Thrustmaster F-16 FLCS	2,6	250 Mark	10/99	(02732) 79 18 45	sehr präzise, tolle Verarbeitung
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,7	85 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	330 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	280 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	240 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Microsoft Precision R. Wheel	1,8	180 Mark	12/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, solide verarbeitet
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Die Haustier-Simulation

Creatures 3

Wenn Ihr Hamster ständig das Modemkabel durchnagt und Ihnen Kinder zu teuer sind – wie wäre es mit virtuellen Norns als Hausgenossen?



Wenn Sie nicht aufpassen, greifen die fiesen Grendels (rechts oben) Ihre Norns (unten) an.

Och, sind die niedlich: In Creatures 3 päppeln Sie einen Stamm virtueller Lebewesen auf, die sogenannten Norns. Die kulleräugigen Pelzwesen leben in einem simulierten Terrarium, in dem sie essen, spielen und sich vermehren. Als Übervater verabreichen Sie Ihren Tierchen Medizin, sorgen für Nahrung und bringen Ihnen einfache Sätze wie »Rex, hole Stöckchen« bei. Creatures 3 ist kein »echtes« Computerspiel (zumal es kein Spielziel gibt), sondern vielmehr eine Art Lebens-Bastelbogen und Lernprogramm zugleich, das auf spaßige Weise die Funktionen in einem Ökosystem veranschaulicht. Am ehesten kann man Creatures 3 als Luxusversion der berühmt-berüchtigten Tamagotchis bezeichnen.



Bedrohte Arten

Als Szenario dient in Creatures 3 ein Raumschiff, das in die vier großen Habitate Dschungel, Meer, ein Ettin- und ein Norn-Terrarium sowie Brücke und Technik-Sektion unterteilt ist. Jeder Abschnitt ist ein eigener Lebensraum, in dem beispielsweise Blumen als Nahrung für Insekten dienen, die ihrerseits wieder den Hunger der Fische stillen. Beinahe jeden Teil des Systems können Sie manipulieren. Neben den Norns leben in dem Sternenkreuzer die aus dem Vorgänger bekannten Grendels und Ettins. Die fiesen Grendels sind deutlich aggressiver geworden und überfallen Ihre Schützlinge, sobald sie Gelegenheit dazu bekommen. Da die Biester selbständig Türen öffnen und durch die Korridore schnüffeln, kann das schnell »Game Over« für Sie bedeuten. Um der Grendel-Plage Herr zu werden, dürfen Sie verschiedene Maschinen einsammeln und miteinander kombinieren. Beispielsweise warnt ein Radar vor Angriffen der Grendels und kann eine Knallrakete auslösen.

Komplexe Materie

Einsteiger können das Spiel mit zwei erwachsenen Norns beginnen. Dadurch spart man sich die langwierige Aufzuchtphase und das manchmal nervige Sprachtraining. Allerdings fehlt noch immer ein Tutorial, das in die komplexe Materie einführt. Wer nicht das Handbuch wälzt und regelmäßig die Online-Hilfe befragt, ist in Creatures 3 schnell verloren. Abgesehen von Detailverbesserungen wie dem neuen Geruchssinn der Norns gibt es insgesamt zuwenig Neues im Vergleich zum letztes Jahr erschienenen zweiten Teil. RS


Unser Weibchen hat gerade ein Ei gelegt.

Creatures 3

Genre: Lebenssimulation
Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 90 Mark
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
System: Pentium 200 MMX, 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut

Wer Interesse am Thema »Künstliches Leben« mitbringt, kann mit den Creatures lange Spaß haben.

GameStar Gesamtnote: 75%

Schreiben auch Sie!

Leserbriefe

Die Next-Generation-Konsolen sind noch nicht da – aber schön viele Zuschriften zum großen Vergleich »PC vs. Konsole« im letzten GameStar.

PC vs. Konsole

Glückwunsch, der Schwerpunkt über die Next-Generation-Konsolen war klasse. Nur eines habt ihr außen vor gelassen, und gerade das ärgert mich als Playstation-Fan: das kundenfeindliche Verhalten der deutschen Niederlassungen von Sony, Nintendo oder Sega. Da erscheinen gute Spiele oder sinnvolles Zubehör entweder gar nicht oder nur mit monatelanger Verspätung in Europa. Importe kosten – wenn man ein entsprechend umgebautes Gerät besitzt – ein Heidengeld. Und ob sich eine US-Playstation 2 hierzulande betreiben läßt, ist noch die andere Frage. Ich habe inzwischen die Konsequenz gezogen und bin größtenteils auf den PC umgestiegen. Da kriege ich alles, was ich will. *Ronny Sachs*

Bislang war mir die Bildqualität bei Konsolen schlicht zu mies. Jetzt habe ich bei einem Bekannten die fantastische Grafik von Sonic Adventures auf dem Dreamcast gesehen, einen Tag später hatte auch ich so ein Teil in der Wohnung stehen. Und da staubt es seitdem ein – weil's nämlich für das System außer Sonic absolut kein Spiel gibt, das mich auch nur länger als fünf Minuten interessieren würde. *Michael Schöne*

Schöner Vergleich der Next-Generation-Konsolen, aber eines geht mir auf die Nerven: die Unterstellung, daß Konsolen nur was für Kiddies sind, die den ganzen Tag Prügel- und simple Hüpfspiele daddeln. Stimmt absolut nicht – guckt euch mal so komplexe und anspruchsvolle Titel wie Zelda 64 oder die Final-Fantasy-Reihe an. Derartiges hat ein PC nicht zu bieten, sieht man von gelegentlichen, Monate später erscheinenden Umsetzungen mal ab. Strategiespiele gibt's selbstverständlich auch (sogar Command&Conquer), und einen so fesselnden Shooter wie Metal Gear Solid findet ihr für den PC ganz bestimmt nicht. *Thorsten Gryzmek*

GameStar Stimmt, es gibt eine ganze Reihe von komplexen Action- und Rollenspielen, die nicht auf dem PC erhältlich sind. Insgesamt machen die aber einen eher geringen Anteil an der Gesamtzahl von Spielen aus.

Mal eine ganz blöde Frage: Wenn es eines schönen Tags tatsächlich die X-Box zu kaufen gibt – werdet ihr dann auch Spiele dafür testen? Die Kiste von Microsoft ist schließlich halb PC und halb Konsole, während GameStar ja eigentlich eine reinrassige PC-Spielezeitschrift ist. *Martin George*

GameStar So blöd ist die Frage nicht, sie wurde auch bereits in der Redaktion diskutiert. Wenn die X-Box tatsächlich kommt – die Entscheidung ist bei Microsoft noch nicht gefallen – hängt alles davon ab, wie nah das Ding technisch am PC dran ist. Schließlich richtet sich GameStar an PC-Spieler.

Die 100 wichtigsten Spiele

Die Aufmachung der Spiele-Legende Doom ist doch wohl ein Witz. Doch damit nicht genug, nein, die Druckerschwärze bedeckt noch zwei weitere Kästen. Gibt es jetzt immer einen BPjS-Kasten, wenn dem Redakteur nichts mehr einfällt? Ihr werdet es wohl nicht glauben, aber eure Leser kaufen GameStar bestimmt nicht, um schwarzes Bastel-Papier zu erwerben. *Peter Popanda*

GameStar Die Druckerschwärze über Doom und den anderen Titeln hatte nichts damit zu tun, daß uns kein Text dazu eingefallen wäre. Im Gegenteil, der war sogar schon geschrieben. Letztlich durften wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf das Spiel eingehen, wollten es aber nicht ganz aus der Liste rauslassen – deswegen dieser »Kompromiß«, der uns besser als nichts erschien.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-Mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

In die Liste der 100 wichtigsten PC-Spiele gehört doch wohl auch StarCraft, das als erstes (eines der ersten?) Echtzeit-Spiele verschiedene Rassen anbietet, die sich nicht nur in der Benennung der Einheiten, sondern ganz prinzipiell unterscheiden, aber dennoch gleichwertig



StarCraft: »Gehört doch wohl auch in die Liste der 100 wichtigsten PC-Spiele.«

sind. Dafür hätte es zumindest bei WarCraft erwähnt werden können, besser aber alleine unter den 25 wichtigsten PC-Spielen stehen sollen. *Dennis Ehlers*

GameStar StarCraft ist ein tolles Spiel, das aber in Sachen Spielprinzipien nichts wirklich Neues gebracht hat. Drei verschiedene Rassen gab es bereits in Dune 2, der Multiplayer-Modus war zwar erstklassig, aber auch in Command&Conquer schon drin. Die korrekte Einordnung von StarCraft finden Sie im Ranglisten-Nachtrag in dieser Ausgabe.

Hardware-Rüstung

Wir können dem Hardware-Wettrenn-Spuk nur ein Ende bereiten, wenn wir die Kaufbeschwörungen der Chipindustrie ignorieren. Es wird zwar auch dieses Mal wieder ein paar Leute geben, die ihre neue TNT-2-Ultra-Super-Toll verkloppen, um 600 bis 800 Tacken für den neuen Geforce hinzublättern, aber anders läßt sich die Spirale nicht verlangsamen. Sonst müssen wir weiter miterleben, wie monatlich eine 200 Mark teurere und zwei Zehntel Frames schnellere Chipgeneration auf den Markt gedrückt wird. Tolle Aussichten.

Oliver Rentzow

Vor etwa zwei Monaten habe ich mir für satte 6.000 Mark einen neuen Rechner (Pentium III, 256 MByte RAM, 19-Zoll-Monitor) geleistet. Es war bis dato die schnellste Maschine, und im Vergleich mit meinem alten Rechner ein Unterschied wie Tag und Nacht. Aber die letzten Wochen taten mir weh. So viele neue Prozessoren im Anmarsch! Vor allem die jämmerliche Differenz von lediglich 33 bis 50 MHz geht mir auf die Nerven.

Christian Klengler

Mir kommt dieser ganze Hardware-Mist echt aus den Ohren raus. Kein Mensch braucht einen Athlon, einen Pentium III, eine Geforce oder eine Voodoo 4. Ich spiele mit meinem K6-2 mit 300 MHz und einer Voodoo 2 alles, von Expendable bis Unreal in mindestens 640 mal 480 – und mehr muß nicht sein.

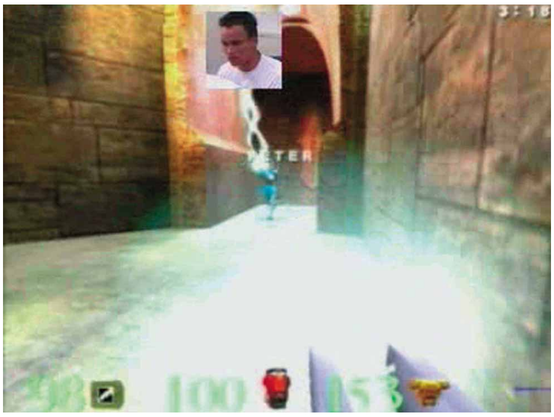
Till Obernolte

GameStar Auf die Tatsache, daß eine Geforce-3D-Karte derzeit schlicht und einfach ein schneller, aber teuerer Luxus ist, gehen wir im Test ausführlich ein. GameStar vertritt seit jeher den Standpunkt, daß es nicht immer die allerschnellste und allerneuste Hardware sein muß, sondern daß es auf das Preis-Leistungs-Verhältnis ankommt. Beispielsweise finden Sie seit der letzten Ausgabe immer den Prozessorindex ganz vorne im Heft bei den Technik-News, der nicht nach Geschwindigkeit, sondern nach Preis-Leistung sortiert ist.

Quake 3 Arena

Danke für den tollen Bericht zu Quake 3 Arena. Einem solchen Spiel mehr als vier Seiten einzuräumen, ist für ein deutsches Blatt schon etwas ungewöhnliches. Deshalb bin ich jetzt voller Zuversicht, daß wir alle einmal wieder einen Test eines id-Spiels lesen dürfen.

William Wicke



Quake-3-Video: »Normalerweise kann mich nichts schockieren.«

Normalerweise kann mich ja nichts schockieren, was ich bei GameStar sehe. Interessante Artikel, gute Videos und auch ansonsten stimmt alles. Aber was ich in der letzten Ausgabe gesehen habe, hat selbst in mir tiefes Entsetzen hervor-

gerufen: Das Quake-3-Duell. Da zielt ihr mit dem Raketenwerfer direkt auf den Kopf, statt auf den Boden vor dem Gegner, outet euch als Camper oder schafft nicht mal einen Rocketjump. Gebt doch zu, daß das ein gestelltes Match war.

Fabian Schmitt

GameStar Ein paar Szenen waren vorher natürlich geplant, um einige ganz bestimmte Features besser zeigen zu können. Der Ehrlichkeit halber sei zugegeben, daß der verunglückte Rocketjump nicht dazugehörte – der ging schlicht daneben. Und weil das irgendwie doch ganz lustig aussah, haben wir es auch nicht herausgeschnitten.

Command&Geldher

Ich finde, es muß auch eine andere Position zur Preisdiskussion von Command&Conquer 3 geben. Denn ich habe selbst mal in einem Computerspielegeschäft gearbeitet und dort die Lage vor Ort kennengelernt. Mit so einem Spiel, das sich von allein verkauft, müssen die Einzelhändler beinahe den Gewinn für das ganze Jahr rausholen. Alle fordern von den Händlern immer mehr Service, aber von irgend etwas müssen die Internet-Zugänge und Netzwerkräume doch finanziert werden. Ich wage die Vermutung, daß in Zukunft die Fortsetzungen von Erfolgstiteln öfters mal mit einem Zuschlag ausgestattet sind und halte das persönlich nicht für falsch.

Michael Kaegbein

Wing Commander 6

Was ist eigentlich mit Wing Commander passiert, wurde Teil 6 etwa einfach gestrichen? Was ist mit den Schauspielern, und vor allem der noch unvollständigen Story? Wer ist denn nun der große unbekannte Feind, gegen den man in Teil 5 kämpft – will Origin seine Fans einfach im Stich lassen?

Ingo Derendorf

GameStar Ärgerlicherweise ja, ein Wing Commander 6 ist nicht in Sicht. Über das weitere Schicksal des Colonel Blair werden wir wohl nichts mehr erfahren. Origin hat zwar nie offiziell gesagt, daß es keine Fortsetzungen geben wird, konzentriert sich aber seit einiger Zeit stark auf Online-Projekte. Offenbar war man mit den – eigentlich ordentlichen – Verkaufszahlen von Wing Commander nicht zufrieden.

Spiele-Import

Ich bin irgendwie zu blöd, um ganz einfach ein Spiel aus den USA zu kriegen. Irgendwo im Hinterkopf habe ich, daß man die Dinger nicht einfach so importieren darf, aber andererseits bin ich schon seit ein paar Jahren volljährig und es überdrüssig, alberne Auflagen ertragen zu müssen, die Spiele auf dem deutschen Markt erleiden. Deshalb dachte ich mir, daß es doch klug wäre, sich über einen Versand eine US-Version zu bestellen, da man so manchmal ein Spiel etwas früher kriegt als zum deutschen Erscheinungstermin. Kennt Ihr einen guten und fairen Import-Versand?

Stefan Wiedenmann

GameStar Mit gängigen Suchmaschinen wie Yahoo finden sich über Stichwörter wie »pc«, »games« und »retailer« eine ganze Reihe amerikanischer Spielehändler, etwa bei www.ebworld.com. Allerdings sollte man vorsichtig sein: Die Titel an sich sind zwar oft günstig, allerdings kommen noch Versand und meist Zoll dazu. Das kann zusammen leicht mehr ausmachen, als die Programme selbst kosten. Außerdem erscheinen die allermeisten Spiele fast gleichzeitig in den Vereinigten Staaten und hierzulande – viel früher sind sie auch als Importversion nur selten zu kriegen.

Ping Pong

Als einer der weltbesten Tischtennisspieler der Dresdner 2. Kreisklasse drängt sich mir immer mehr die Frage auf, wann mir meine Sportart endlich auch am PC-Monitor Erfolge beschert? Wäre doch albern, wenn ich nur in der Realität der Beste bin! Wo bitte, bleibt Tischtennis 2000? Wo die Schnippelangaben, der 3D-Schmettermodus und Online-Jonglierwettbewerbe?

Heino Walter

GameStar Lange kann es nicht mehr dauern: Sobald die Dresdner 2. Kreisklasse mehr Zuschauer an den Fernsehschirm fesselt als Formel 1 und Fußball, bastelt sicherlich auch EA Sports die ersten Polygon-Pingpong-Bälle. Also fleißig weiter üben!

Die Gewinner 11/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 11/99, ab S. 233: Jens Boettcher, Rheine • Tobias Fischer, Oyten • Sebastian Haaf, Gaubüttelbrunn • Oliver Fischer, Oldenburg • Sven Voges, Herdeber • Stephan Geigenmüller, Magdeburg • Philipp Holtgreve, Steinhagen • Marcel Teuber, Twist • Steffen Ruzicka, Konstanz • Ulrich Elhardt, München • Markus Rehberger, Plankstadt • Joske Buchmeier, München • Armin Schmied, Bremerhaven • Dirk Lahmann, Wesel • Holger Gerth, Greitzsch • Andreas Günther, Strausberg • Andreas Astachov, Wetzlar • Gabriela Karoly, Aetlußheim • Ralph Hatlapatka, Stadtbergen • R. Vockinger, Schwabmünchen • Sandy Siedlaczek, Werne • Jonas Bastelmann, Hannover • Benny Harmanus, Frankfurt • Malte Kortland, Barendorf • Jörg Lohse, Leipzig • Hans-Joachim Kalthaus, Remscheid • Marius Wagner, Langenfeld • Michael Weinerth, Speyer • Franz Fischer, Augsburg • Niels Roscher, Berlin • Ralf Schröder, Aachen • Phillip Mc Sheehan, Hollstadt • Stefan Klawiter, Bremen • Joachim Sutter, Dannstadt • Frank Kwiatkowski, Dortmund • Christian Senkel, Greiz • Arne Grumbach, Remscheid • Alexis Speck, Roth • Werner Schneider, Köln • Björn Sommer, Adelheidsdorf • Sven Steffens, Kastellaun • Fabian Krause, Hamburg • Andreas Höfler, A-Nestelbach • Philipp Beckers, Krefeld • Boris Nguessi, Kassel • Max Gatzke, Wuppertal • Carl Philip Dincer, Büdingen/Wolferborn • Simon Tschümperlin, CH-Münchenstein • Daniel Reiter, Saarwellingen • Frank Scholtha, Düren • Alejandro Rodriguez, Hannover • David Schäfer, Königswinkel • Thomas Fox, Kempen • Daniel Filkow, Groß-Gaglow • Stephan Mößnang, Dürrlauingen • Werner Daniels, Hamminkeln • Fabian Daetwyler, Fehraltorf • Kai Aagardt, Lübeck • Uwe Stoll, Celle • Steffen Kühnau, Moers • Oliver Zezucha, Neu Darchau • Edgar Sobczak, Duisburg • Christoph Ihm, Gr.-Umstadt/Semd • Michael Lautner, Taufkirchen/Vils • Markus Lamest, Merzig • Carsten Hinnenthal, Mettmann • Oliver Faß, Ludwigshafen • Jan v. Glembotzki, Schieder-Schwalenberg • Bernd Mangel, Schlitz • David Wolf, Dornbirn • Thomas Eipfeldt, Köln • Robert Luttermann, Düsseldorf • Johannes Tönne, Warendorf • Ingo Girmscheid, Trier • Volkmar Klose, Magdeburg • Volker Hoestermann, Frankfurt • Stefan Horend, Waldkraiburg • Markus Nickisch, Langenberg • Dennis Kinzebach, Ludwigshafen • Florian Atzmüller, Dittlofsroda • Florian Gottschlinge, Neu Wulmstorf • Maurice Bitterlich, Stollberg • Florian Eich, Bad Homburg • Michael Lemke, Senden • Michael Wessels, Ganterkesel • Steffen Ebbers, Wesel • Dirk Behrisch, Altenberg • Thomas Fermum, Greifswald • Michael Morawetz, Kist • Jens Domke, Weißwasser • Marco Wehrle, Offenburg • Darius Vasco Köster, Berlin • Jens Gröbner, Gelsenkirchen • Alexander Wehrle, Friedrichshafen • Michael Biersack, Beilngries • Stefan Knapp, Groß-Umstadt • Jens Salaske, Dresden • Falko Fähndrich, Lünen • Arne Meinhold, Klingenthal • Oliver Rutte, Königsheim • Daniel Patze, Mötzelbach Wir gratulieren!

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Online-Redaktion: Frank Maier

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp, Anita Thiel

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Sandra Strehle, Brigitte Bockmeier

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent), Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (-670)
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Key Account Manager Markenartikel:
Ursula Zimmermann, (-671), Fax: (-672)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Andrea Banko (-691)

Anzeigenassistenz: Melanie Bernard
Tel.: 0 89/3 60 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1.10.1999 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Hypo Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Edward Tijdink, 29/30 Kingston Road, Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax: 202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedes 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: 7830. **USA, Osten:** IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, Chip Zabrowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: 820/1639. **USA, Westen:** IDG Global Solutions, Fritz Schrichte, Alessandra Glahome, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: +1/415/676/3000, Fax: 331/0881. **Hongkong:** World Expo Global Solutions, Erica Cheng, Suite 1016-19, Mount Parker House, 111 King's Road, Quarry Bay, Tel.: +852/2527/9338, Fax: 2529/9956. **Japan:** IDG Global Solutions, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.4F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, Tokio 102, Japan Tel.: +81/3/3222/6465, Fax: 5275/3978. **Singapur:** Asia Computerworld Global Solutions, Lorraine Lim, 80 Marine Parade Road, #17-01 A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: 7097. **Taiwan:** IDG Global Solutions, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Taiwan R.O.C., Tel.: +886/22501/9501, Fax: 22503/6494. **Korea:** Far East Marketing Inc., Kelly Kim, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka. Choongiungro Seodaemun-ku. Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182, Fax 4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar, #3, 1st Floor, Sapthagiri Apartments 83, T.T.K. Road, Alwarpet, Chennai-60 00 18, Tel.: +91/44/4995087, Fax: 4995014

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsmarketing: Kristin Hoof (-154)
Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Verkaufte Auflage (IVW Q III/99) 280.922

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Coverpac®: Druckerei E. Koelblin GmbH, 76532 Baden-Baden

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München, Tel.: 0 89/3 60 86-0, Fax: 0 89/3 60 86-118

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochter der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 290 Computerpublikationen in 75 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

Leserservice

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH, Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel.: 089/3 60 86-660 Fax: 089/3 60 86-652

Email: brief@gamestar.de, **Webseite:** www.gamestar.de

Nachbestellung älterer GameStar-Ausgaben: Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11

Umtausch defekter CDs: Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11

Hier können Sie GameStar abonnieren: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166, Email: idg@dsb.net, Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.

Abonnement-Bestellungen nehmen auch der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906 Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (690 ÖS, 90,60 sF), Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (640 ÖS, 84 sF), (inkl. Porto und Verpackung)

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Activision Deutschland GmbH	4/5, 2.US	53, 52	089/96118850	089/96118848	http://www.info@activison.de
Adaptec Inc.	27	13	0032/2/352-3411	0032/2/352-3400	
Addcom GmbH	103	19	0180/5225540	–	http://www.addcom@de
Ahrens & Wenner GbR	275	82	07141/895656	07141/821238	http://www.haudenlucas@gmx.de
Alfred Sternjakob GmbH	175	8	–	–	http://www.sternjakob@t-online.de
AOL Bertelsmann Online	79	54	040/361590	040/36159333	keine Angabe
auXion GmbH	213	62	0365/80081-26	0365/80081-28	
AVM Computersysteme	97	14	030/399760	030/39976251	http://www.avm.de
Barmer Ersatzkasse	107	21	0202/5680	0202/5681209	
Bertelsmann GameChannel	157	73	0180/5001919	040/35929512	http://www.gamechannel.de
BHV Bürohandels.	143	74	–	02131/765101	http://www.bhv.net
Bild der Wissenschaft	122	78	0711/22292710	–	http://www.keine Angabe
Blue Byte Software GmbH	121	56	0208/450880	0208/4508899	http://www.siedler3.de
B-W-E Medienvertriebs GmbH	147	61	06251/59690	06251/54401	http://www.b-w-e.com
Call & Play	257	42	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
Compare GbR	179	22	0202/3702454	0202/3702454	info@compare.de
ComputerProfis GmbH	90/91	45	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Computeruniverse.net	275	83	06172/7320-230	06172/7320-200	http://www.computeruniverse.net
Computerwoche Verlag	198	–	–	–	www.computerwoche.de
Creative Labs GmbH	49	23	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Deckarm & Co. KG	279	72	06894/929340	06894/929394	info@spieletotal.de
Dell Computer GmbH	127	24	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
Deutsche Telekom AG	170/171	10	01803/302202	–	http://www.t-d1.de
DeTe Mobil Deutsche Telekom	19	38	01803/302202	–	http://www.t-d1.de
Electronic arts	23	80	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
Elsa AG	117	25	0241/6060	0241/4099	http://www.elsa.de
Fisherman's Friend	288/289	76	–	–	
FortKnox Computer GmbH	160	60	01805/3678566	01805/3678319	keine Angabe
Fortune City USA	141	11	–	–	info@fortunecity.de
Game it!	293	64	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gameware	279	64	0043/512/392626	0043/512/390397	www.gameware.at/gameware@tirol.at
Guillemot	69	79	0211/338004466	0211/338001515	service@ubisoft.de
Havas Interactive Deutschland GmbH	55, 71, 111, 159	59, 58, 57, 48	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
heart-line GmbH	153	26	08121/97055	08121/988904	
Hegener & Glaser AG	225, 227, 229	27	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Infogrames	43, 17, 205, 207, 209	68, 50, 28	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Intermedia PC-Hotline	283	2	0190/880099	–	http://www.icm-intermedia.de
IT-Media Giessen	184/185	46	0641/5655555	0641/5655565	info@it-media.de
LiComp	177	66	05931/85660	05931/85662	http://www.licomp.de
LION Electronics Int.	264/265	71	02630/933464	02630/933444	
MAGIX Entertainment	195, 197	30	030/293920	030/29392400	http://www.oceasy.com
Markt & Technik	187	4	089/460030	089/46003100	
Matrox Electronic	4.US	51	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Microsoft GmbH	53	18	089/31760	089/31761000	http://www.mirosoft.com/germany/mswelt
Mixcomputervers.	164/165	44	06403/702870	06043/702880	http://www.mix-computer.de
more! Computer AG	109	75	030/35141100	030/35141199	http://www.www.more-computer.de
MVG Medienverlag	210	–	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
netbrain.ag	139	31	0651/2707933	0651/2707950	
Novalogic Ltd.	129	32	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Novitas GmbH	275	33	0531/215340	0531/2153411	ent.novitas@aol.com
Okay Soft	281	47	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-Welt	220	–	040/411431	–	http://www.pcwelt.de/gratis
Philips Consumer Communication	281	47	02151/9480	02151/948210	http://www.www.philips.de
Play Com	133	34	0361/4929300	–	info@playcom.de
PXD Software GmbH	94	35	01805/339399	–	info@ejay.com
Sennheiser Electronic	131	3	05130/6000	–	http://www.sennheiser.com
Softsale Lau & Zielke GmbH	214	36	05021/910416	05021/910403	http://www.www.softsale.de
Sony International (Europe)	39	7	02389/951047	02389/2921	sony-hotline@suplie.com
Sybex-Verlag	155	55	0211/97390	0211/9739199	Sybex@sybex.de
Take 2 Interactive	47	69	089/278220	089/27822111	http://www.take2europe.com
Talkline GmbH	115	16	04121/4100	04121/414917	http://www.talkline.de
tecChannel	232	–	–	–	www.tecChannel.de
TerraTec Electronic GmbH	189	9	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TFC Computer GmbH	116	37	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
Theo Kranz Versand	270/271	77	0931/3545222	0931/571602	keine Angabe
Topware	3.US	63	0621/48050	0621/480520	http://www.topware.de
Virgin	65	15	040/89703300	–	www.vid.de
W + W Computermarketing	169	40	019/0866270	0190/866271	http://www.keine Angabe
Wial Versand	145	67	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	134	70	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	148	65	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de
			0711/96666900		
Beilagenhinweis					
Frontline			0511/701270	0511/7012727	www.frontline-net.de
HTP Hannovers Telefon			0511/270880		
GameStar-Service					
Abonnenten	180		07132/959210	07132/959166	http://www.gamestar.de/freunde

Die (Vor-) Letzte

GameStar kürt:

Die 4 unwichtigsten Spiele aller Zeiten

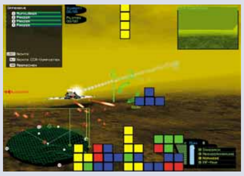
Welche Spielideen haben die Entwicklung der Branche am meisten beeinflußt? Das haben wir schon im letzten GameStar geklärt. Noch wichtiger scheint uns die Frage: Welche Spielideen waren total belanglos? Lesen Sie die Antwort.



Sim Schweiz: Als Spielidee ziemlich unwichtig.

Sim Schweiz

Der Avatar ist gut, der Dungeon Keeper ist böse, aber die Schweiz, die ist neutral. Ein schlauer Staatenlenker in Sim Schweiz kennt nur ein Ziel: sich aus allem raushalten. Im Minutentakt werden Ihnen Bündnisverträge angeboten, die Sie per Mausklick ablehnen. Auf dem Spielfeld dürfen Sie graue Armeen umherziehen, die aber nie schießen – auch nicht, wenn sie angegriffen werden. Einfluß auf die Spielegeschichte: überhaupt keiner.



Battletetris: Ein besonders unwichtiges Computerspiel.

Battletetris

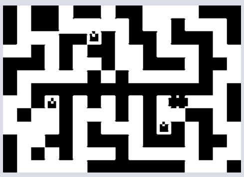
Der ultimative Genremix floppte trotz genialer Einzelbestandteile: Während Sie aus der Ego-Perspektive Ihre Echtzeit-Armeen kommandieren, fallen ständig Klötzchen von oben nach unten. Die müssen auch während heißer Gefechte zu lückenlosen Reihen kombiniert werden – sonst ist das Spiel zu Ende. Schade: Das Spiel verkaufte sich trotz des radikalen Konzepts nur vier Mal. Einfluß auf die Spielegeschichte: gleich null.



Doom sein Helfer: Für das Actiongenre sehr unwichtig.

Doom sein Helfer

Haben Sie sich je gefragt, wie die Actionhelden von Doom und Co. so schnell ihre Waffen nachladen können? Antwort: tun sie gar nicht. Unsichtbar für den Spieler läuft immer ein eifriger Helfer hinterher, der die Schießeisen schleppt, aufmunitioniert und dem Helden auf Handzeichen reicht. In Doom sein Helfer übernehmen Sie diesen Part und versuchen, mit dem Marine Schritt zu halten. Einfluß auf die Spielegeschichte: nicht vorhanden.



Martin Deppes Rennspiel: Absolut total unwichtig.

Martin Deppes Rennspiel

Im schicksalhaften Jahr 1983 programmierte Martin Deppe ein Spiel in Extended Basic für den Texas Instruments 99/4A. Sie steuerten ein Auto durch ein Labyrinth und mußten ständig nachtanken, sonst wurde der Wagen langsamer. »In meinem Freundeskreis kam das Teil sehr gut an«, beschreibt der stolze Autor den Wirkungskreis des Titels. Texas Instruments erreichte nie nennenswerte Bedeutung im Heimcomputer-Sektor.

Was man in Actionspielen nicht tun sollte

Und da sage noch einer, der harte 3D-Action-Kampf ums Überleben sei eine bierernste Angelegenheit. Mitnichten, beweisen unsere Leser: Daniel Illy und Thilo Seliger bauten den artistischen Menschenturm, Ron Hagensieker brachte die Laserminen an sehr originellen Orten an.



In ihrer Mittagspause bilden die Wissenschaftler aus Half-Life gerne mal menschliche Pyramiden, nur so aus Spaß.



Ja, man kann die Half-Life-Laserfallen auch an andere Körperstellen heften. Nein, das zeigen wir hier nicht.



Werter Kollege, darf ich bitten? Unser Leser Stefan Jäger ließ in Delta Force 2 die Puppen, äh, Soldaten tanzen.

Im nächsten GameStar



Das Jahr 2000 beginnt gewaltig: Im nächsten GameStar treten zwei hochkarätige Rollenspiele zum Zweikampf an.

GameStar 2/2000 erscheint am Mittwoch, dem 5. Januar

Vorab-Infos: www.gamestar.de

Ultima 9

Wenige Spiele werden sehnlicher erwartet als das grafisch umwerfende und spielerisch tiefgründige 3D-Rollenspiel **Ultima 9 Ascension** von Designer-Legende Richard Garriott. Sie übernehmen die Rolle des tapferen Avatar, um den weltenzerstörenden Guardian endlich zu besiegen. Die Reise führt durch die wohl glaubwürdigste 3D-Welt in der Geschichte der Spiele.

Daikatana

Noch werden Wetten angenommen: Sollte das lange Warten auf Ion Storms 3D-Actionspiel **Daikatana** ein Ende haben? John Romero schwört jedenfalls Stein und Bein, daß wir im nächsten GameStar in die Geheimnisse der fernöstlichen Mythologie eintauchen können.



Final Fantasy 8

Die Playstation-Version ist bereits jetzt ein Hit, nun kündigt sich endlich auch die PC-Umsetzung des episch angelegten Rollenspiel-Spektakels **Final Fantasy 8** von Square an. Freuen Sie sich mit uns auf eine hochgradig spannende Handlung voller Liebe, Haß, Zauberei und Kampf.





GameStar CD-ROM

Die neuesten Hits zum Selberspielen: Auf unseren Januar-CDs finden Sie Demos zu **Wheel of Time**, **Indiana Jones 5**, **Sudden Strike**, **24 Stunden von Le Mans** und vielen anderen Titeln. Natürlich haben wir auch wieder aktuelle Patches, Hardware-Treiber und unsere beliebten Video-Specials für Sie.

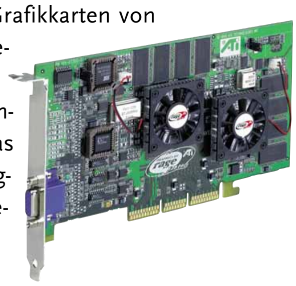
Thandor

Das Echtzeit-Strategiespiel aus deutschen Landen will mit schicker 3D-Grafik und einfacher Bedienung dem direkten Konkurrenten **Earth 2150** das Wasser abgraben. Im Januar erfahren Sie, ob sich die junge Software-Schmiede Innonics mit **Thandor** zuviel vorgenommen hat.



Grafikkarten

Im nächsten Heft nehmen wir die neuen Multiprozessor-Grafikkarten von ATI und 3Dfx genauer unter die Lupe. Auf der Comdex konnten wir das neue Voodoo-Flaggschiff VSA-100 bereits antesten.



Tips & Tricks

Nächsten Monat finden Sie bei uns Lösungen zu **Tomb Raider 4**, **Wheel of Time**, **Opposing Force** und **Indy 5**, Taktiken zu **NBA Live 2000** und **Delta Force 2** sowie haufenweise Tricks und Cheats.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

GameStars

Bob Bates

Das Spiele-Urgestein wurde als Designer kniffliger Adventures bekannt. Seine Firma Legend hat gerade das Actionspiel Wheel of Time fertiggestellt.

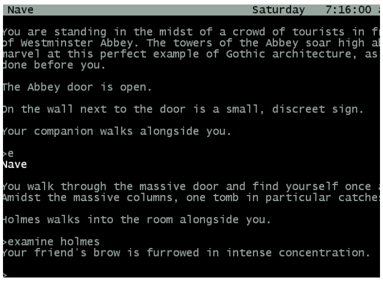


Alter: *45*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Centre Ville, Virginia*
Beruf: *Präsident von Legend*
Ausbildung: *Studium der Philosophie und Psychologie an der Georgetown University, Washington*
Motto: *Schau nie zurück, jemand könnte aufholen.*

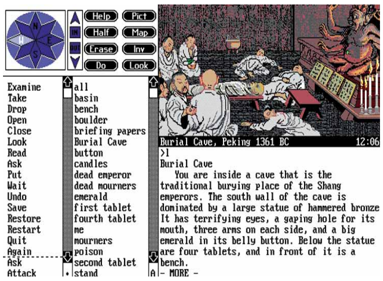
Historie

Wann	Was gemacht?
1986	Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels
1988	Arthur: The Quest for Excalibur
1991	Timequest
1993	Eric the Unready
1997	Quandaries
1998	Blackstone Chronicles

Die Meilensteine des Bob Bates



Sherlock: Der Meisterdetektiv Sherlock Holmes sucht nach den Kronjuwelen – in purem Text und mit knackigen Rätseln.



Timequest: Unter Kennern gilt das Zeitreise-Abenteuer aus dem Jahr '91 als eins der anspruchsvollsten Adventures aller Zeiten.



Eric the Unready: Die geniale Fantasy-Parodie um den Möchtegern-Ritter Eric enthält unzählige Gags und versteckte Anspielungen.

Bob Bates



12 Fragen zu Michelangelo und Landelichtern.

Deine Lieblingsspiele?
Zork und Monkey Island 1.
Dein Lieblingsmusiker?
Paul Simon.
Dein Hobby?
Ich singe in einem Barbershop Quartette (vierköpfiger Männerchor).
Dein Non-Computer-Traumjob?
Schriftsteller.
Deine Lieblingsfarbe?
Das Blau von Landelichtern auf Flughäfen in der Nacht.
Dein Lieblingsbuch?
Michelangelo von Irving Stone.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Unreal Tournament, Civilization und woran ich als nächstes arbeite.
Deine Lieblings-Webseite?
www.eb.com (Enzyclopedia Britannica).
Dein Lieblingsauto?
Ich hasse Autos.
Wo machst du Urlaub?
Auf Hawaii.
Dein Lieblingssport?
Frisbee werfen.
Bei dir im Kühlschrank liegen?
Apfelsaft für Malia (2 Jahre alt) und Gatorade für Alex (9).

»Klassische Adventures sind tot.«

Bob Bates über harte Rätsel, Geduld und die Zukunft des Adventures.

GameStar Bob, deine Firma Legend wurde durch anspruchsvolle Adventure-Spiele bekannt. Was fasziniert dich so an diesem Genre?

Bob Bates Ich habe als Designer für Infocom-Textadventures begonnen. Meine erste eigene Firma hieß Challenge, weil ich immer Wert auf knackige, faire Rätsel gelegt habe. Für mich entsteht der Spaß an einem Adventure dadurch, daß man an solchen Puzzles knabbert – und sie lösen kann! Damals war mein Motto: Wenn du denkst, Infocom-Spiele seien schwer – warte, bis du ein Challenge-Spiel gesehen hast!

GameStar Heute erscheinen kaum noch reinrassige Abenteuerspiele. Sind die klassischen Adventures tot?

Bob Bates Ja, die rätselorientierten Adventures sind wohl tot. Weil in der Vergangenheit viele Programme geschrieben worden sind, die unfaire und kaum lösbare Puzzles hatten. Das hat die Spieler verschreckt. Jedes Mal, wenn du auf ein hartes Rätsel gestoßen bist, warst du nicht mehr sicher: Ist das schon wieder eines von denen, die ich nicht lösen kann? So haben die Spieler nach und nach das Vertrauen in die Rätsel verloren, und mit dem Vertrauen auch die Geduld.

GameStar Faire, gut illustrierte Spiele wie Monkey Island waren sehr populär. Warum mögen die Leute so etwas heute nicht mehr?

Bob Bates Seit dem Aufstieg der Actionspiele wollen die Leute Spiele haben, in denen eine Menge passiert. 90 Prozent der Aktionen, die ein Spieler in einem Adventure vornimmt, sind etwas »Falsches«; also nicht die Lösung für ein Problem, sondern nur Ausprobieren oder neugieriges Herumklicken. Aber die meisten Spieledesigner denken nur an die 10 Prozent, die sie in ihr Spiel einbauen müssen, den »einen wahren Weg«. Dabei sind es gerade die anderen 90 Prozent, die den Spieler unterhalten, auch wenn er Fehler macht.

GameStar Haben die Designer keine Phantasie mehr?

Bob Bates Nein, schuld ist wohl eine Entwicklung, die der Designer Brian Moriarty sehr schön in Worte gefaßt hat: »Du kannst nur einbauen, was du bezahlen kannst.« Und du kannst nicht alles bezahlen. In einem Textadventure kannst du hunderte Situationen vorhersehen und die entsprechenden Antworten schreiben. In einem Grafikadventure müßtest du für diese hundert Situationen Künstler anheuern, die passende Animationen zeichnen. Das wird zu teuer. Schon jetzt benötigt ein Grafikadventure 40 bis 50 Leute, zwei Jahre und ein paar Millionen Dollar. Das Risiko ist enorm.

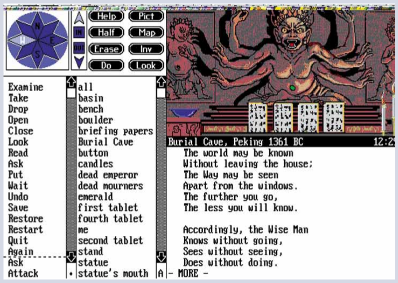
»Ein Spiel muß dich auch dann unterhalten, wenn du Fehler machst.«

GameStar Die neue Generation von Adventures setzt auf 3D-Grafik. Ist das Genre damit zu retten?

Bob Bates Damit experimentieren wir zur Zeit selbst. In solchen Echtzeit-3D-Welten verliert der Puzzle-Aspekt an Bedeutung. Viel wichtiger ist es, der Welt Leben einzuhauchen, eine Geschichte zu erzählen. Die Spieler wollen nicht mehr auf Probleme stoßen, über die sie stundenlang brüten müssen. Sie wollen lieber eine Welt erleben und einer Geschichte folgen. Es muß immer etwas los sein. CS

Bobs Lieblingsrätsel

Bobs Markenzeichen sind knifflige, aber durchdachte Rätsel. Seit den Tagen der Textadventures hat er unzählige davon erfunden. Für uns schildert der Meister sein persönliches Lieblingspuzzle:
Im Adventure Timequest landet der Spieler per Zeitsprung in einer buddhistischen Grabkammer – ohne sichtbaren Ausgang. Einer der Hinweise ist ein Spruch des Philosophen Lao-Tse an der Wand: »Der weise Mann weiß, ohne zu gehen, sieht, ohne zu sehen, tut, ohne zu tun.« Des Rätsels Lösung: Der Spieler muß überhaupt nichts tun. Wenn er 30 Sekunden lang Tastatur und Maus nicht anfaßt, wird er aus der Grabkammer befreit. Alternativ führt auch der Befehl »do nothing« zum Ziel.



Timequest war eines der ersten Adventures mit Legends Anklick-Bedienoberfläche.